

ORDEM PARANORMAL

ARQUIVOS SECRETOS



CONTEÚDO
OFICIAL



ARQUIVOS SECRETOS

CRIAÇÃO

Cellbit

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Dan Ramos, Guilherme Dei Svaldi,
Lucas Borne, Miguel Souza, Stefano P.,
Thales "Bif" Cunha, Trakoll, Vitória Vozniak

EDIÇÃO

Miguel Souza

ARTE DA CAPA

Dan Ramos, Janio Garcia

ARTE INTERNA

Ajottinha, Akila, Alison "tan" Marcico,
Camilo "ArtCorvus" Junior, Cleysoncafe,
Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon,
Janio Garcia, João G. "Bonees" Santos,
Kael Silva, Luziano, Lara "Rarinha",
LazukiArt, Leonardo Wyrnist,
Marcos "Gnomarc" Vasconcelos,
Mel Martins, Marina "Nina" Theisen,
Rodrigo Lopes, Victor "AST" Trindade,
Vinicius "Oceanin" Rafael

DIREÇÃO DE ARTE

Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO

Cássia Bellmann, Dan Ramos, Vic Terra

REVISÃO

Vitória Vozniak

EXTRAS

Dan Ramos, Danilo "Orenjiro" Murakami,
Gabriela "Louie", José Cerqueira, Michael
"Micao" Oliveira, Vic Terra e Equipe
Hexatombe

EDITOR EXECUTIVO

Miguel Souza

EDITORA-CHEFE

Karen Soarele

DIRETOR-GERAL

Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE ORDEM PARANORMAL

Ajottinha, Akila, Alice Schiavoto,
Alison "tan" Marcico, Camilo "ArtCorvus"
Junior, Camz Paiva, Cleqt, Cleysoncafe,
Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon,
FariaLuth, Gui Motta, Ivo "Eddu" Zanin,
João Dutra, João G. "Bonees" Santos,
Jonatas "Jottah", Kael Silva, Lara
"Rarinha", LazukiArt, Leonardo Wyrnist,
Luna Gallo, Luziano, Marcos "Gnomarc"
Vasconcelos, Matthew "Cinemagrath"
Magrath, Mel Martins, Meri Bentemuller,
Mila Garcia, Noblezito, peshie.r, Pitepx,
Rodrigo Lopes, Stefano P., Thales "Bif"
Cunha, Victor "AST" Trindade e Vinicius
"Oceanin" Rafael.

EQUIPE JAMBÔ EDITORA

Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi,
Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana
Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André
Schwertz, Bruno Piñeiro, Dan Ramos,
Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa
Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel Menezes,
Isabelle Gomes, Jacqueline Dal Bosco,
Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M.
Trevisan, Karen Soarele, Laura Reginin,
Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo
Cassaró, Marcus Vinicius, Marina Alvarez,
Marina Theisen, Marlon Vernes, Matheus
Guerra, Matheus Rocha, Miguel Souza,
Priscilla Souza, Richelly Kotik, Samuel
Anklam, Simone Rocha, Tatiana Gomes,
Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago
Orib, Vic Terra, Víctor Vernet, Victória
Cernicchiaro e Yasmim Borges.

Arquivos Secretos é Copyright

© 2022-2026 Jambô Editora Ltda.

Todos os direitos reservados.

A regra não dita do Hexatombe: proibida
a reprodução desde conteúdo por qualquer
meio, incluindo pactos com o Diabo.

Pacote #3 | Março/2026 | v1.0



Rua Coronel Genuíno, 209
Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

 @jamboeditora

SUMÁRIO

4



Os Psikolera

Descubra os segredos da maior banda de *nu metal* do Brasil!

42



Os Couraças

Conheça Escarlata e seus asseclas apaixonados!

74



Os Passaros

Saiba mais sobre as primeiras vítimas do Hexatombel!

106



Mais Hexatombel

Batalhas de intenções, regras para veículos e muito mais!

138



Mural dos Agentes

O SEU espaço nos ARQUIVOS SECRETOS!

SOB A REGÊNCIA DA DOR E O RITMO FRENÉTICO DO NU METAL,
OS PSIKOLERA SÃO UMA BANDA E UM MANIFESTO VIVO: CULTISTAS
MASCARADOS QUE TRANSFORMAM O PALCO EM UM ALTAR DE
SACRIFÍCIO E A BATALHA EM UM ESPETÁCULO VISCERAL.
NA FATÍDICA NOITE DO RITUAL, CADA NOTA ERA UM CORTE E CADA
BATIDA ERA UM PULSAR DESESPERADO DE FÚRIA, CULMINANDO
EM UMA SINFONIA DE MASSACRE QUE DEIXOU PARA TRÁS APENAS
O SILÊNCIO DO BATERISTA SOBREVIVENTE E O ECO DE UM PORTAL
ABERTO PELA CARNIFICINA.

COM
VOCÊS...





Por Guilherme Dei Svaldi,
Lucas Borne, Miguel
Souza, Stefano P., Thales
"Bif" Cunha, Trakoll e
Vitória Vozniak



ALÊ

O mundo era pequeno e estranho. Difícil de discernir, como uma casa maluca cujas portas saíam em janelas e as escadas levavam ao telhado. Desde sua concepção, já notava que não se entendia como os outros. Havia algo fora de ritmo — como se tudo ao seu redor estivesse levemente desafinado. Sempre possuiu uma sensibilidade incomum a sons. O eco de passos em corredores. O zumbido de lâmpadas antigas. O ruído, quase imperceptível, de seus pais respirando em conjunto. Um mundo de formas e sons que se mesclava numa composição involuntária. Uma melodia autocomposta, sinestésica e indecifrável.

Na infância, conviveu muito com a avó, dona Sônia. Ela era uma sábia cartomante, de pele e cabelos escuros — um contraste enorme para o semblante pálido e os cabelos alvos de Alê. Sônia parecia ser a única pessoa que não o tratava com curiosidade. Parecia entender o porquê de Alê preferir ficar em silêncio pela maior parte do tempo. Sabia que não era seu papel interromper a música.

Foi com ela que Alê teve seu primeiro contato com o “Mundo Curioso”, como ela chamava. Primeiro cartas num alfabeto estranho largadas sobre a mesa. Depois, símbolos saídos diretamente de um conto de Lovecraft. Interpretações que não dependiam apenas do que era visto no tarô — mas do que se fazia sentir entre elas. Alê não compreendia o significado das figuras, mas seguia o ritmo e ali se sentia à vontade.

Em casa, a criança quieta, que pouco engajava com a família, começou a preocupar os pais. Eles levaram Alê a incontáveis terapeutas e psicólogos. Foi diagnosticado como um autista com nível de suporte 2. Achou o título interessante, mas não deu muita atenção — apenas ficou contente de perceber que o rótulo acalmara seus pais.

Rótulos não eram seu forte, mas que seja.

Num de seus eternos hiper focos, ficou obcecado com um episódio do Pica-Pau em que ele toca maniacamente uma sinfonia de Liszt, então insistiu à família que lhe dessem um teclado “para tocar a música do desenho”. Seus pais argumentaram que para ganhar um teclado, precisava primeiro aprender a tocar. Mas sua avó não negaria um desejo tão puro. Então, em seu aniversário de 10 anos, ganhou exatamente o que pediu e começou a preencher a casa com as cores e sons de dentro de sua mente. Ainda assim, não foi poupado das tediosas lições de piano da vizinha ao lado.

Com o tempo, dona Sônia passou a permitir que Alê participasse de suas leituras. Não explicava quase nada, apenas deixava a criança observar os processos. Alguns clientes diziam ter arrepios, outros choravam sem entender o motivo. Havia algo na sua imparcialidade que comovia as solteironas desesperadas.

Conforme crescia, mais e mais compreendia sobre o “Mundo Curioso”. Não era só sobre misticismo, mas também sobre sua própria identidade. Aprendeu nomes que pareciam se encaixar, como peças de quebra-cabeças tridimensionais. Rituais. Elementos. Outro Lado. Alê.

Com o tempo, sua avó pediu-lhe para que Alê a substituísse. Achava que era um favor ocasional, depois veio a entender que era uma preparação.

No dia de sua primeira leitura, Sônia entregou um colar com uma pequena pedra vermelha a Alê e lhe colocou na mesa escura. Explicou que cartas eram apenas sua maneira, que a leitura poderia vir de qualquer outro lugar. Alê pensou por um tempo, colocou o colar em seu pescoço e estendeu suas mãos na direção da avó, que — com dificuldade — encostou umas nas outras. A melodia de fundo parecia ficar diferente. Focada. As mãos não revelavam um texto a ser lido, mas uma música a ser sentida e interpretada. As palavras vieram como resposta: “Arrependida. Mística. Mentora. Indigna. Assassina.” Uma única lágrima caiu do rosto de Sônia.

Não muito tempo depois, ela deixou este plano.

Alê sentiu-se particularmente só durante a adolescência. A professora de piano, Dona Mirtes, com suas odes religiosas e peças eruditas, vinha trazendo composições mais difíceis e entediadas a cada nova lição. Ao retornar para casa, mesmo não tendo o hábito de bisbilhotar, criou o hábito de se enfiar entre as coisas de sua avó. Encontrou debaixo da cama, em uma caixa de papelão empoeirada, papéis antigos, repletos de símbolos e pictogramas espalhados. Um símbolo em particular chamou sua atenção: era pentagonal com vários círculos em cada ponta, cada um contendo outro símbolo diferente. Apenas olhar para essa figura alterava a melodia.

Música e misticismo se tornaram um só. Suas composições, todas sem letra, soavam impregnadas de sua identidade amorfa, de suas ideologias não convencionais e de seu desejo inato pelo transcendental.

Quando dona Mirtes lhe alertou que Eloy, um menino da vizinhança, procurava um tecladista para sua banda, sentiu tanta euforia que quase sorriu. Reconhecia Eloy de suas andanças pela rua, com seu cabelo longo e caminhar imponente. Seu primeiro ensaio junto com a logo denominada PSIKOLERA foi awkward. Alê se sentia como num primeiro encontro triplo, tentando ao mesmo tempo impressionar e ser impressionado pelos outros membros da banda. Cindy, a baixista, parecia o exato oposto de Alê, enérgica, esprevidada e espaçosa. Ainda assim, se surpreendeu com a maneira como abraçou sua personalidade introvertida e acomodou Alê na caótica garagem de ensaios. Com o vocalista, Andrei, não tinha muita proximidade. Via sempre ele do lado de fora, fumando seu cigarro de palha, mas, mesmo quando este puxava algum assunto com Alê, Cindy rapidamente surgia detrs de um arbusto e roubava a conversa para ela.



Seu primeiro show foi uma montanha russa de emoções. Se apresentaram na festa de formatura de uma das escolas locais. Antes da apresentação, Eloy pediu que todos se reunissem atrás do palco e dissessem uma palavra de encorajamento uns para os outros — provavelmente algo que ele vira em algum documentário musical. Andrei, Cindy e Eloy falaram sobre o quanto esperaram por aquele momento e como a trajetória da banda começava ali. Quando chegou sua vez, Alê apenas canalizou a avó e conjurou uma reza. Os músicos puderam jurar que viram as luzes ao seu redor brilharem mais forte por um momento. Andrei descreveu aquilo como “animal”.

Com a entrada de Franco, o guitarrista, o PSIKOLERA estava completo. Alê o via como um personagem estranho. Uma combinação explosiva de pólvora, talento e inexperiência. Apesar disso, criou uma boa amizade com ele. Entre todos da banda, eram os novatos, então buscaram muito um no outro a camaradagem para enfrentar as curvas que era o dia a dia do PSIKOLERA.

Já tendo concluído a escola, o pai de Alê insistiu que pegasse um trabalho de meio turno na ferragem do tio. Entrou em pânico quando se imaginou atendendo o público, mas o tio logo esclareceu que Alê iria para o estoque, ajudar a organizar as ferramentas e demais materiais. Por sorte, a loja era próxima da casa de Eloy, então fazia o caminho do trabalho até o estúdio de skate.

Na tentativa de ajudar Franco com sua tosse terrível, passou a frequentar alguns locais insalubres de Santos, se envolvendo com figuras que antes preferia deixar nas sombras. Mas, estranhamente, as sombras foram ficando mais e mais amigáveis.



Durante a composição do primeiro disco da banda, sugeriu algumas de suas composições pessoais, consistindo, na maioria, de um oceano de divergências sonoras, trilhas que lhe vinham em sonhos ou viagens despertas. Certas vezes, sentia que podia ouvir vozes em línguas que não reconhecia e tentava reproduzir tais sons em suas músicas. Andrei achava a experimentação interessante, mas Cindy rapidamente vetou tais abstrações musicais.

Percebendo que poderia ter sido grosseira com Alê, Cindy sugeriu que fossem a uma lanchonete juntos. Em público, a garota quase assumia o papel de mãe daquele bando de cabeludos, portanto, ninguém estranhou quando começou um barraco por terem enviado o hambúrguer de Alê com picles.

No tédio de suas tardes no estoque da ferragem, passou a brincar com as ferramentas ao seu redor. Sempre teve um interesse grande por artesanato, então decidiu criar algo que a banda pudesse usar em seus shows. Modelou uma a uma máscaras que combinavam com a personalidade dos membros do PSIKOLERA. Eles adoraram a ideia, citando bandas de *hair metal* como referência.



Atendendo sugestões de Cindy, passou a explorar mais e mais seu contato com Outro Lado, executando rituais e ensinando sobre o paranormal para o restante do grupo. Por esse motivo, quando a baixista sugeriu que estariam em boas mãos com um empresário ocultista, não viu motivo para discordar.

No entanto, do lado de fora do escritório onde a discussão tomou lugar, percebeu que seria difícil ficar ao lado das pretensões de Cindy. Adorava ela, mas era verdade que poderia estar levando a banda para um caminho sem volta.

Depois da morte de Andrei, sentiu que perdia o contato com seus próprios sentimentos. Experimentou drogas e promiscuidade, como qualquer jovem roqueiro faria, mas acabou percebendo que o legado de sua avó chamava por Alê de maneira mais forte.

Se tornou uma espécie de pregador silencioso para os planos de Cindy. Confiava nela e, acima de tudo, queria fazer o possível para aplacar sua dor. Inclusive atravessar um portal para seu destino final.

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 3²⁰+10 | Iniciativa 3²⁰+5

DEFESA 18

Fortitude 20 | **Reflexos** 3²⁰+5 | **Vontade** 3²⁰+10

PV 45 | Machucado 22

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3 | **INT** 3 | **VIG** 1

FOR 1 | **PRE** 3

PERÍCIAS Artes 3²⁰+10, Ocultismo 3²⁰+10

RITUAIS (DT 20)

Alê pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

MÚSICA DO DIABO

Usar esta habilidade é uma ação livre, mas ela só pode ser usada se o personagem já estiver de máscara. O personagem começa a tocar sua parte na música. Todos os membros do PSIKOLERA recebem um bônus em dano que varia conforme a quantidade de membros da banda que estiverem tocando.

1 membro: sempre que causa dano, também causa +1d4 pontos de dano do mesmo tipo.

2 membros: aumenta para +1d6.

3 membros: aumenta para +1d8.

4 membros: aumenta para +1d10.

5 membros (todos): aumenta para +1d12.

Assim, quando o primeiro tocar, já recebe o bônus de +1d4. Quando o segundo tocar, já recebe o bônus de +1d6 e assim por diante. Eles tocam na seguinte ordem:

1. Franco (guitarra).
2. Cindy (baixo).
3. Alê (teclado).
4. Eloy (bateria).
5. Caio (vocal).

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

CORTAR COM TECLADO Corpo a corpo x2

Teste 2²⁰+10, crítico 19

Dano 2d6+10 corte

PADRÃO ♦ DESFAZER SINAPSES

As notas dissonantes do teclado sobrecarregam os ouvidos e a mente de um ser em alcance médio. O alvo sofre 3d10+10 pontos de dano de Conhecimento e fica confuso por 1 rodada (Vontade DT 20 reduz à metade e evita condição).

PADRÃO ♦ HORA DO SHOW

Alê coloca sua máscara e recebe as seguintes alterações:

- +5 em testes de ataque;
- +10 na Defesa (26)
- +20 PV máximos e atuais (90);
- A DT das habilidades aumentam em +5;
- Quando causa dano, também causa +2 dados de dano do mesmo tipo;
- Pode usar a habilidade Música do Diabo;
- A máscara pode ser arrancada ou destruída:
 - **Arrancar:** se Alê perder em uma manobra de desarmar (teste 2²⁰+10) contra alguém tentando remover sua máscara, ele perde a habilidade Hora do Show.
 - **Destruir:** se Alê perder em uma manobra de quebrar (teste 2²⁰+10) contra alguém tentando quebrar sua máscara, o item sofre dano (RD 10 e PV 5). Se a máscara quebrar, Alê perde a habilidade Hora do Show.

PADRÃO ♦ RITUAL

Cicatrização Discente MORTE 1

Alê acelera o tempo ao redor das feridas de 1 ser adjacente, que cicatrizam instantaneamente. O alvo recupera 5d8+5 PV, mas envelhece 1 ano automaticamente.

PADRÃO ♦ RITUAL

Proteção Sigilosa CONHECIMENTO 2

Alê cobre uma área de 3m de raio em alcance de toque com sigilos de proteção que duram até o fim da cena. Alê e seus aliados dentro da área recebem +5 na Defesa, testes de resistência e Furtividade.



CAIO

“Toda vida nasce de um grito e um choro. O que somos é o que fazemos com isso.” Caio sabia o poder que as palavras tinham, ainda mais quando eram ditas em voz alta. O som era material, era onda, e ele reverberava, agitando cada átomo do ambiente. Quando cantava, sentia o caminho que percorria sua voz, do microfone à caixa, e da caixa diretamente para o público, que cantava de volta. Desde a primeira vez que cantou nunca mais se sentiu sozinho.

Sirenes, buzinas, ambulantes, e todo o tumulto de sons característico da mais populosa metrópole do país adentravam a janela do hospital junto a uma tempestade naquela tarde de outono. Nada disso foi páreo para o volume do choro de Caio recém-nascido. Mas sua mãe não prestou atenção na sua voz. Ela

ainda esperava a chegada de seu marido. Na primeira hora, imaginou um atraso devido ao trânsito caótico em dia de chuva. Na segunda e terceira hora, ainda tinha esperança, imaginando que algum cliente chamou seu marido de última hora, mas que já, já estaria chegando. Da quarta hora adiante, ela começou a suspeitar de algum acidente. Uma árvore que caiu devido a um raio, um poste de luz que explodiu, uma enchente arrastou o veículo com o marido dentro, ou quem sabe algo pior, muito pior. Nos lençóis frios da mãe, e na ausência do pai, viveu seu primeiro dia.



Os primeiros gritos que tocaram o coração de Caio não foram de suas bandas favoritas. Foram de dentro de casa. De quem deveria protegê-lo. Cada vez que seu pai xingava sua mãe, que a humilhava, Caio sentia como se fosse nele. A vida em casa era assim: ausência ou gritaria. Seu pai sabia como usar a potência da voz. Era advogado, dos mais famosos. Defendia o interesse de gente grande.

Em mais uma das tardes de adolescência sozinha, com tédio, ligou a televisão em uma imagem que ficou para sempre gravada em sua retina: uma placa de PARE, ao fundo, um carro amassado, consumido por labaredas, e o que parecia ser restos mortais coberto por uma lona preta. Sua cabeça pulsava diante da cena. Tudo ao seu redor parou, e os sons viraram chiados confusos. Naquela noite, sonhou que estava em um túnel escuro, corria, mas não saía do lugar. De repente, viu uma luz que se aproximou cada vez mais rápido. Uma labareda vinha em sua direção. Diante de si, a placa. Pensava: pare. Pare. Por favor, PARE! Gritava, gritava e gritava, mas não saía nenhum som. Apenas reverberava, ao fundo, o estrondo repetido de um carro se chocando contra um corpo, despedaçando-o.

Acordou assustado, com dificuldade de separar sonho de realidade. Caminhou devagar até o banheiro, para lavar o rosto. Ao abrir a torneira da pia, ouviu uma voz ao fundo. Desceu até a cozinha. Era seu pai. Sabia que era sério quando ele trabalhava naquele horário. Mas, diferente das outras vezes, esse caso chamou a atenção. Ficou escondido, quieto. Ouviu o sobrenome famoso de uma família, a marca de luxo, o horário do acontecido. Então, resolveu agir. Primeiro, comentou sobre o sonho e a notícia com um amigo que trocava músicas no BuscAlma, uma rede de aplicativo de compartilhamento de arquivos. Juntos, marcaram de comparecer a um protesto na Avenida Paulista no final de semana.



Saiu de casa direto para a realidade. Conheceu de perto a história: em cima de um palanque improvisado, ouviu da própria família do atropelado sobre como o menino era gente boa, trabalhador, que batalhou tanto para comprar a bicicleta com a qual trabalhava, e com a qual acabou sendo assassinado. Um carro de luxo versus uma bicicleta. Um garotão indo farrear enquanto um homem voltava de um dia exaustivo de trabalho. A cada palavra, Caio sentiu a multidão que se formava se revoltar cada vez mais. Clamou junto por justiça marchou segurando cartazes de mensagens esperançosas, camisetas estampadas com o rosto do menino. Sentiu seu corpo sendo parte de um todo, ser levado com animação, sua voz reverberando em conjunto com tantas outras, até que ouviu um grito.

Tentou olhar por cima de tanta gente, mas não conseguia enxergar muito bem o que estava acontecendo. O que antes era união virou dispersão, com pequenos grupos correndo um para cada lado. Viu um uniforme, e então sentiu a visão turvar, os olhos arderem, a respiração irritada. Foi socorrido por um grupo que o puxou para o lado e o ajudou a lavar o rosto, em seguida cobrindo-o com um lenço improvisado. Mal deu tempo de se levantar e já estava no chão. Gosto de sangue na boca. A pessoa que o ajudou trocava socos com um policial. Algo acordou nele. Não sabe de onde surgiu o primeiro empurrão. A cada soco que dava, recebia três de volta. Mas a dor não importava, queria apenas continuar revidando. No meio do tumulto, saíram correndo juntos até o final de uma das ruas laterais. E, assim, a multidão se dispersou, cada um para um lado, para suas casas. Depois de tanta adrenalina, coração batendo forte, começou a rir. O grupo riu com ele. Desta forma conheceu Pereba e seu bando. Quis devolver o lenço improvisado, mas o ganhou de presente. Abrindo, viu que era a camiseta estampada da banda Snacknot numa posição irada.

No dia seguinte, a vida continuava a mesma. Irrelevância. Depois de tanta indignação, nada mudou. Resolveu matar aula e procurar Pereba, que lhe convidou para passar uma tarde em sua casa. Chegando no endereço, descobriu ser mais um dos tantos prédios abandonados em São Paulo. Em uma sala pixada do teto ao chão, conversou com o grupo sobre seus sentimentos em relação ao protesto. Ouviu, então, sobre outras realidades, as injustiças que passaram despercebidas em sua vida, as violências de um mundo desconhecido e como tudo que parecia importante também parecia não valer nada.

Caio passou a frequentar o local no final das aulas. Ouviu de Chaga sobre a importância da máscara que cobria seus rostos nos protestos, que não servia só para esconder, mas para mostrar e escancorar a violência sofrida. Ouviu de Remela as histórias do início do movimento punk, das dificuldades ao longo dos anos, de envelhecer ainda acreditando em seus ideais de liberdade e justiça. Ganhou, de Viúva-negra, seu primeiro piercing e um convite para uma gig especial de nu metal, perto de uma antiga linha ferroviária.

Todo show começa com um acorde, esse primeiro movimento que coloca todos no mesmo ritmo. E o som dessa banda era diferente, pesado, rápido, intenso. As letras conversavam com o que sentia: raiva, e superação. No meio, uma roda de pessoas trocava socos... amigáveis. Se empurravam e sorriam, enquanto um pessoal repetia cada grito do vocal. Aquilo era exatamente onde ele queria estar: no meio do agito.

Voltava para casa cada vez mais convencido de que nada valia mais do que o agora. E que viver tinha que ser como se jogar em uma roda, bater, apanhar e acordar sem se importar com mais nada. No dia seguinte, de mala feita, Caio deixou de se importar com a família, mas antes de sair, o que viu foi seu pai, bêbado, que o empurrou para dentro.



O velho que não se importava com a mulher, com o filho, com as pessoas que condenava. Caio também não precisava se importar. Em meio a gritos de “Como pôde fazer isso com sua família?”, “Eu sempre soube que você não prestava!”, “Você arruinou nossa vida no momento em que nasceu!”, Caio espancava. A sensação do primeiro soco deformando a mandíbula abriu a porta para um vazio profundo. Então veio mais um soco, e outro, e tudo que sentia nos *mosh pits* foi elevado ao máximo. Quando deu o último pontapé, corpo exaurido, se deu por satisfeito e não voltou mais atrás.

Sem qualquer vontade, passou a trocar de grupo constantemente. Demorou um tempo até poder voltar ao seu bar favorito, o primeiro que conheceu. Mas sua volta foi em uma noite especial, uma banda famosa estava tocando: PSIKOLERA. Cantou junto dos fãs, chamando atenção pelo seu tom gutural. O vazio foi levemente preenchido por um calor que o fez seguir a banda sem saber que tinha sido notado.

Com o passar do tempo, se tornou perceptível o quanto ele era subserviente, sem quase qualquer vontade própria. Praticamente um empregado não solicitado que estava a serviço da banda para tudo que era trampo simplesmente pra poder continuar ouvindo a música. Não tinha ambições. Não tinha receios.

Algum tempo depois, recebeu um convite inesperado da vocalista: ocupar o lugar dela no vocal. Foi o que ele escolheu. PSIKOLERA se tornou o seu lugar. A única coisa que tinha algum significado em um mundo de irrelevância.

É junto deles que vai dar o maior show de suas vidas. Um show que mudará a história. O *mosh pit* mais violento que o Brasil e o mundo já presenciou.

O primeiro a pular no portal. Esse é Caio, vocalista do PSIKOLERA.

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 2²⁰ | Iniciativa 2²⁰+5

DEFESA 17

Fortitude 2²⁰+10 | **Reflexos** 2²⁰+5 | **Vontade** 2²⁰

PV 60 | Machucado 30

DESLOCAMENTO 9M | 6□

AGI 2 | **INT** 1 | **VIG** 2

FOR 2 | **PRE** 2

PERÍCIAS Artes 2²⁰+10, Atletismo 2²⁰+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

ATAQUE COM ESPADA Corpo a corpo x2

Teste 2²⁰+10, crítico 19 | Dano 2d8+10 corte

PADRÃO ♠ BERRÃO

Caio finca a ponta de sua espada no chão e grita no ouvido de um alvo em alcance de toque. O alvo sofre 4d8 pontos de dano de impacto, fica surdo por 1 rodada e solta o que está segurando para tapar os ouvidos. O alvo pode escolher largar o que estiver segurando para tapar os ouvidos (reduz o dano à metade e evita a condição).

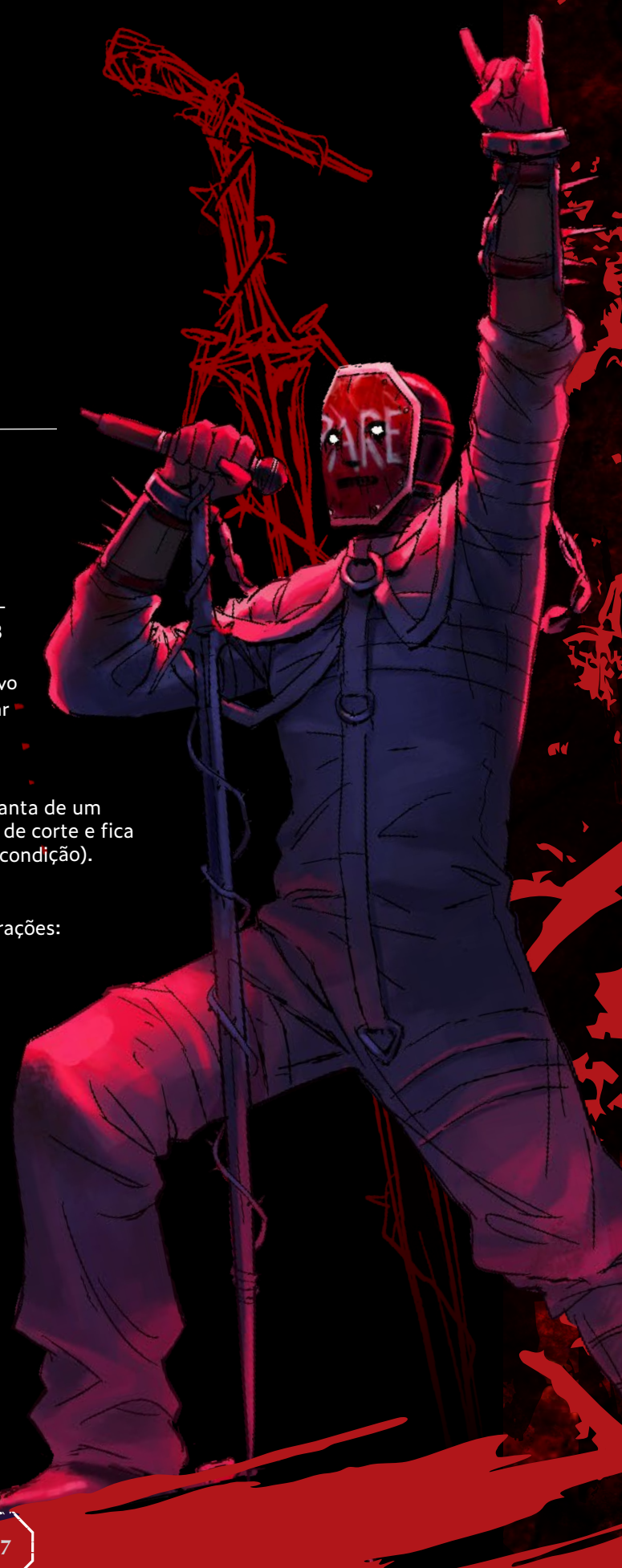
PADRÃO ♠ CORTE NA JUGULAR

Caio gira sua espada-microfone na direção da garganta de um ser adjacente. O alvo sofre 2d8+10 pontos de dano de corte e fica sangrando (Reflexos DT 20 reduz à metade e evita condição).

PADRÃO ♠ HORA DO SHOW

Caio coloca sua máscara e recebe as seguintes alterações:

- +5 em testes de ataque;
- +10 na Defesa (27)
- +20 PV máximos e atuais (80);
- A DT das habilidades aumentam em +5;
- Quando causa dano, também causa +2 dados de dano do mesmo tipo;
- Pode usar a habilidade Música do Diabo;
- A máscara pode ser arrancada ou destruída:
 - **Arrancar:** se Caio perder em uma manobra de desarmar (teste 2²⁰+10) contra alguém tentando remover sua máscara, ele perde a habilidade Hora do Show.
 - **Destruir:** se Caio perder em uma manobra de quebrar (teste 2d20+10) contra alguém tentando quebrar sua máscara, o item sofre dano (RD 10 e PV 5). Se a máscara quebrar, Caio perde a habilidade Hora do Show.





ELOY FURTADO

Eloy nunca odiou o silêncio. A bateria não era uma fuga, era um conforto. Prato, pedal e bumbo se juntando para formar a melodia perfeita. Ditar a batida certa. Guiar seu grupo até na mais desafiadora das performances. Até que a voz na frente do palco se cala. A bateria se torna só ruído e perde seu retumbar. O silêncio se torna angustiante.

A escolha do nome Glauber nunca lhe foi totalmente explicado. Sua mãe dizia que tinha sido decisão de seu pai, uma homenagem a um grande artista de quem ela nunca ouvira falar. Com o pai distante a maior parte da vida, o garoto nunca teve a oportunidade de checar se isso era verdade.

Sua juventude não parecia promissora. Quando seu pai saiu de casa, Eloy ainda era pequeno — hoje nem lembra mais do ocorrido —, então tudo que ele conheceu foi sua mãe tentando fazer as coisas funcionarem dentro de casa. O terreno do imóvel era relativamente grande, por mais que a casa em si fosse apertada para sua mãe, Cassandra, e suas três crianças.

Ela tinha um filho do primeiro casamento, Kléber, um irmãozão que Eloy adorava ter por perto, e a caçula da família era Anna, uma rechonchudinha que nasceu logo que seu pai deixou o lar.

Crescendo com uma mãe solteira que passava o dia todo fora de casa, Eloy e os irmãos aprenderam a se virar sozinhos. Apesar de responsável, Kléber era preguiçoso, então Eloy acabava cobrindo muito do trabalho doméstico e da criação da irmã mais nova. Quando não estava usando o avental ou jogando futebol no Bollystation, gostava de ir ao Skate Park perto de sua casa ver os garotos mais velhos fazerem suas manobras. Apesar de todos professarem que o vocalista de uma das maiores bandas da cidade passou a juventude praticando ali, Eloy nunca foi capaz de verificar esse fato. Por mais que sua altura o deixasse difícil de não ser notado, curtiá sentar sozinho no gramado do parque, vendo os meninos caindo ou trombando e, principalmente, curtiá ouvir os sons que urravam de seus MP3 *players*. Foi seu primeiro contato com aquilo que se tornaria sua obsessão.

Começou a ouvir rock incessantemente, baixando de serviços piratas na internet e acompanhando com afimco os programas mais alternativos da MTV. No seu aniversário de 11 anos, pediu à mãe um CD *player* e o novo disco do GermanWings, ícone do metal alemão. Eloy tentou apresentar a banda ao irmão mais velho, falando de suas performances monumentais e seus polêmicos videocliques, mas Kléber estava numa fase pagodeira, o que tornou a conversão impossível.

Em seguida, quando a mãe recebeu um aumento na peixaria em que trabalhava, decidiu que colocaria Eloy e a irmã numa escola particular, mais próxima de sua casa. O garoto não gostou nem um pouco do prognóstico de deixar seus colegas para trás, ainda mais quando se esforçava tanto para convencer eles a ouvirem *headbangers*. Mas não havia jeito, Cassandra estava convencida que era o melhor para a educação dos filhos. Em rebeldia, Eloy disse que nunca mais tomaria banho ou cortaria os cabelos.



Não precisando mais pegar ônibus para levar Anna até o colégio, Eloy decidiu que aceitaria a mudança desde que a mãe lhe desse uma bicicleta nova, da marca que passava propaganda na TV. Enfim, ela aceitou e ele voltou à sua rotina de higiene normal, apesar de nunca mais ter cabelos curtos novamente.

A primeira vez que viu Andrei fora nos fundos da aula de geografia. Ele era magro, alto para sua idade, com uma pequena cicatriz em formato de lua na cara e mantinha um inseguro *black power* que temia desabar a qualquer momento. Andrei usava a camisa sem mangas do colégio, com um pano xadrez amarrado na cintura, que Eloy achou descolado. Ele se aproximou do rapaz, curioso para ver o que ele fazia no caderno. Era um desenho, rudemente feito, de uma *boy band* com que as meninas de sua classe andavam obcecadas, com as cabeças decapitadas e sangue escorrendo por toda página. Eloy riu. Ele era engraçado.

Não demorou muito para que Eloy e Andrei se tornassem uma dupla inseparável — inclusive, foi Andrei que criou o nome artístico de Glauber. — Iam juntos a toda parte e, óbvio, Andrei adorou a ideia de formar uma banda. O garoto havia cantado no coral da igreja nos 45 segundos em que frequentou o lugar e curti o mesmo tipo de música que Eloy. Metal, *hardcore*, *grunge*, punk, pós-punk, tudo era uma aventura aos ouvidos dos futuros *rockstars* de Santos. Volta e meia, os dois sentavam com seus instrumentos emprestados e tentavam ensaiar algo que soasse decente o suficiente para impressionar as garotas do colégio.

Com Andrei na guitarra e vocal, Eloy navegava os instrumentos de corda com insegurança. Ora pegava um baixo, ora uma guitarra, e até mesmo tentou aprender piano com a velhinha da rua de trás, dona Mirtes, mas seus sermões religiosos o afastaram rapidamente. Tendo algumas letras rabiscadas por Andrei, começaram a compor seus primeiros sons, falando sobre as frustrações da vida suburbana.

Anos depois, no colégio, Andrei já andava às voltas com uma baixinha enfezada, Cindy, que comparecia a todos os ensaios e apresentações da banda. Eloy a achava inofensiva, apesar de sentir uma *vibe* estranha vindo da moça. Quando o vocalista sugeriu à namorada que assumisse o baixo, dada sua facilidade com o violão, Eloy ficou confuso, pensando que ele queria substituí-lo e tocar a banda como casal. No entanto, para sua própria surpresa, o banquinho da bateria o acomodou bem.

Andrei pegou o microfone e a velha guitarra, que encontrara seminova num brechó anos atrás, Cindy o baixo, e Eloy sentou na bateria. Todos começaram a tocar. Foi um desastre. Faltava algo.

Ele bateu na porta do sobrado. A tinta estava descascada e o musgo parecia se aproveitar disso para escalar as paredes. Dona Mirtes abriu a porta, prendendo o longo cabelo alvo enquanto dissecava Eloy com o olhar. Recomendações de tecladistas? A velha se viu confusa, já pedindo licença para voltar ao programa policial que assistia. Decepcionado, o jovem se preparava para ir embora quando ela murmurou: “Talvez o esquisitinho da vizinha se interesse.”

Alê era diferente de qualquer outra pessoa que conhecera. Quieto, analítico, uma força discreta que ao mesmo tempo demandava respeito e distância. Andrei e os outros se mostravam apreensivos — até que ele começou a dedilhar, é claro. Seu cabelo louro dançava, seu olhar desligado assumia voracidade, e seus dedos magros tomavam o teclado para si, arrancando melodia de cada tecla. Alê não era um adolescente normal, isso era óbvio para todos. Mas era isso que o fazia perfeito para a banda.

Eloy, Andrei, Cindy e Alê fizeram uma apresentação numa das festas de formatura do colégio. Receberam aplausos de quase todo público, o que era um progresso.

Não muito tempo depois, Cindy surpreendeu o grupo com mais uma adição. Seu nome era Franco, ele tinha o cabelo ruivo, degringolado, e usava uma jaqueta de couro pequena demais para ele. Franco era muito mais jovem do que o restante da banda, mas parecia ter o despreendimento que aquela garagem bagunçada demandava. Quando todos começaram a afinar os instrumentos, o ruivo saltou e improvisou um riff. Era o solo de guitarra mais incrível que Eloy já tinha visto. Começou a aplaudir enquanto os outros o olharam estranho.

A chegada de Franco trouxe uma explosão de entusiasmo para o renomeado PSIKOLERA. Cindy passava o dia nas redes sociais à procura de festivais locais para marcar apresentações, mandando DMs não solicitadas para produtores musicais em todo Brasil. Ocasionalmente, seus esforços davam frutos e a banda começou a criar uma rotina sadia de shows.

O primeiro grande show do PSIKOLERA foi num clube *underground* de São Paulo, o que gerou uma discussão sobre como iriam transportar todos os equipamentos de uma cidade à outra. Ao saber do dilema, Cassandra sugeriu que o filho entrasse em contato com seu primo, que era entregador para uma multinacional varejista. A van que conseguiu emprestada não era grande, mas serviria para levar os cinco músicos e seus instrumentos. Eloy era o único com carteira de motorista, então obviamente foi o escolhido para conduzir a excursão. O show foi um grande sucesso e sedimentou a ideia na cabeça de Eloy de que deveria se mudar para a capital.

Kléber e, principalmente, Anna, tentavam comparecer a todos shows que podiam para prestigiar o irmão. A menina chegou a desenhar algumas ideias de logo para a banda, que sofreram duras críticas de Cindy. No fim, Andrei ficou do lado de Eloy e um dos designs de Anna foi escolhido para estrear suas camisetas, o que fez a baixista sair batendo a porta do estúdio.

Enquanto a banda crescia e ganhava oportunidades cada vez maiores, Eloy ia se tornando cada vez mais cismado com a administração de Cindy, que ia se tornando não só *promoter*, mas secretária, empresária, gravadora (e mãe, para alguns dos músicos). Quando Eloy tinha a oportunidade de discutir a sós com Andrei, ele se mostrava sem energia para enfrentar a namorada e só pedia paciência e respeito por suas decisões. Muitas vezes, Cindy rasgava seu *setlist* no camarim e escrevia à mão as músicas que a banda deveria tocar e em qual ordem.

Em março de 2022, vendo seus números se multiplicarem nas redes sociais, muito por conta da divulgação massiva de Cindy, Eloy teve que se mudar com a banda para São Paulo. Uma noite, Andrei apareceu a sua porta, ensopado, dizendo ter tido uma briga terrível com Cindy. Eloy não fez perguntas, apenas ofereceu toalhas e o sofá para o amigo passar a noite. De madrugada, quando passou para ir ao banheiro, viu Andrei cabisbaixo, procurando respostas no assoalho.

No dia seguinte, sugeriu a Andrei que dessem uma volta, fossem à Galeria do Rock ver se encontravam *merchans* falsificados da banda. Depois disso, os dois metaleiros, vestidos com todas as parafernalias que adquiriam mais cedo, foram a uma sorveteria lotada de crianças e tomaram picolés juntos, se divertindo com os olhares desconfiados de todos ao seu redor. Era a primeira vez que via Andrei sorrir em muito tempo.

Antes de pegar o ônibus de volta para Santos, Andrei o abraçou e agradeceu efusivamente Eloy, não só pela hospitalidade, mas por todos os anos ao seu lado. “Às vezes riscamos curvas pra enfeitar a folha, mas o trajeto mais curto entre dois pontos é uma reta”, disse, de maneira enigmática.”

Na próxima vez que se viram, estavam todos dentro de um mal iluminado escritório nos fundos de uma boate abandonada. Cindy marcara reunião com um possível investidor de nome Giovanni Opspor. Ele falava pausadamente, prometendo coisas inalcançáveis e oferecendo acordos impossíveis. Todos pareciam confusos com sua oferta de participar de algo grande, atravessar um portal que os levasse a seu destino. Discutir o paranormal não era algo novo na banda: Alê e Cindy constantemente experimentavam com rituais e desenhavam símbolos estranhos nos *merchans* do PSIKOLERA, mas isso era diferente. Em determinado momento, Eloy desfocou e passou a admirar os pôsteres das paredes. De repente, Andrei levantou a voz e partiu porta afora.

Todos os seguiram, confusos. Andrei e Cindy batiam boca em voz alta, com a garota ameaçando agredi-lo. Eloy apartou a discussão e foi embora com Andrei, deixando a baixista sozinha, na chuva. Depois de deixar Alê e Franco no hotel, levou o amigo para seu apartamento, a fim de acalmá-lo e entender o que se passava. Andrei movia-se freneticamente, como nunca vira antes. “Você já ouviu falar de músicos que fazem acordos com o Diabo?”, perguntou a um espantado Eloy. “Isso é seiscentas vezes pior!”.

Na manhã seguinte, o colocou Andrei num táxi e o mandou para Santos, crente de que ficaria tudo bem. O carro partiu em meio ao caótico trânsito da avenida. Apesar disso, a cidade parecia silenciosa. Foi a última vez que viu seu melhor amigo.

Apesar de todo o bafafá, Eloy estava empolgado pelo início da primeira turnê nacional do PSIKOLERA. Sabia que os ânimos se acalmariam assim que pusessem os pés no palco — era sempre assim. Ele pegou o carro e dirigiu para sua cidade natal. No caminho, nem sequer deu atenção à ribanceira que dava para o Parque Nacional São Gonçalo. Por que daria? Em frente ao apartamento que Andrei dividia com Cindy, viu a garota sair apressada, carregando o baixo e dois amplificadores. Ela disse que o namorado ainda estava de ressaca e não tinha feito as malas. Andrei estava sempre atrasado, fazia sentido.

Na casa de shows em Vitória foram recebidos pelo gerente e levados para o camarim. Podiam ver uma grande fila do lado de fora, aguardando o que seria o início de sua *tour*. Mas não tinham como entrar no palco sem Andrei e o motoqueiro não chegava. Nunca chegou.

A primeira reunião do PSIKOLERA foi um mês depois de todas as buscas encerrarem. Ninguém sabia o paradeiro do antigo vocalista. Parecia criminoso voltar a reunir a banda sem Andrei. “Mas nós precisamos fazer isso POR ele”, disse Cindy. Ela disse que assumiria os vocais por um tempo, até encontrarem um substituto à altura. Eloy pensou em argumentar que ninguém ficaria à altura de Andrei, mas preferiu ficar quieto. Ela terminou seu discurso lembrando que, por mais infeliz que fossem as circunstâncias, o desaparecimento de Andrei tinha triplicado suas visualizações nas redes.

Eloy começou mais e mais a usar as misteriosas máscaras que Alê tinha feito para eles. A sua era uma focinheira e parecia trazer uma euforia indizível quando a punha no rosto. Eloy só queria saber de sentar no seu banquinho e bater as baquetas violentamente. Não muito tempo depois, Cindy apresentou Caio, um fã que estava rondando a banda há não muito tempo, para testes como novo vocalista. Eloy via ele como um coitado, o imaginando querendo fugir de Cindy a todo momento — mas seu *scream* era bom, pelo menos.

Sem conseguir mais ter força para contestar, a ambição de Cindy, motivada pelo tal investidor Giovanni, começou a contaminar a todos, barreiras passaram a ser quebradas e cada apresentação era mais insana. A violência aumentou exponencialmente, transformando os *mosh pits* em rodas de espancamento e até assassinato. Substâncias ilícitas cada vez mais grotescas se tornaram comuns. Símbolos, rituais, práticas sanguinolentas eram o cotidiano.

Eloy cultuava e era cultuado, tudo com um único fim: o maior show de sua vida. O maior ritual de todos.

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20+5

DEFESA 16

Fortitude 30+10

Reflexos 20+5

Vontade 20

PV 70 | Machucado 35

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 1 | **INT** 1 | **VIG** 3

FOR 3 | **PRE** 1

PERÍCIAS Artes 20+10,

Atletismo 30+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

Teste 30+10, crítico 19

Dano 4d4+10 impacto

PADRÃO ♦ HORA DO SHOW

Eloy coloca sua máscara e recebe as seguintes alterações:

- +5 em testes de ataque;
- +10 na Defesa (26)
- +20 PV máximos e atuais (90);
- A DT das habilidades aumentam em +5;
- Quando causa dano, também causa +2 dados de dano do mesmo tipo;
- Pode usar a habilidade Música do Diabo;
- A máscara pode ser arrancada ou destruída:
 - **Arrancar:** se Eloy perder em uma manobra de desarmar (teste 30+10) contra alguém tentando remover sua máscara, ele perde a habilidade Hora do Show.
 - **Destruir:** se Eloy perder em uma manobra de quebrar (teste 30+10) contra alguém tentando quebrar sua máscara, o item sofre dano (RD 10 e PV 5). Se a máscara quebrar, Eloy perde a habilidade Hora do Show.

PADRÃO ♦ MOELLER METHOD

Eloy se atira sobre um ser adjacente e começa a espancá-lo como se fosse uma bateria. O alvo precisa fazer um teste de Fortitude (DT 20). Se passar, sofre 2d4+5 pontos de dano de impacto. Se falhar, sofre 4d4+10 pontos de dano de impacto e fica aturdido pela quantidade de golpes, o que permite que Eloy continue batendo! O alvo precisa fazer um novo teste de Fortitude (DT 20); se passar sofre 2d4+5 pontos de dano, mas se falhar sofre 4d4+10 pontos de dano e apanha mais, tendo que fazer um novo teste. O processo se repete até o alvo passar em algum teste ou falhar três vezes seguidas.



FRANCO

Franco nasceu e cresceu na periferia de São Paulo, sendo o terceiro filho de uma família numerosa de poucos recursos. Sua infância foi marcada por negligência emocional e constantes discussões dentro de casa, o que o levou a se tornar uma criança introspectiva e solitária. Enquanto seus irmãos buscavam sair de casa o máximo possível, Franco passava horas trancado no quarto ouvindo música em seus fones baratos, desmontando objetos eletrônicos quebrados e tocando as mesmas 6 músicas em sua cópia questionável de Guitar Villain.

Sua frequência escolar era irregular. Quando aparecia, geralmente não assistia às aulas, com exceção de algumas de física e química, preferindo se esconder nos fundos da escola, atrás da quadra ou próximo aos muros, onde fumava sozinho. Grande parte das vezes, nem parecia interessado, permanecendo longos minutos apenas observando a brasa consumir o papel lentamente, como se estivesse hipnotizado pela pequena chama.

Apesar do desinteresse geral, essas poucas aulas de ciências despertaram curiosidade sobre como as coisas funcionam. Sem orientação formal, passou a buscar respostas na internet e a experimentar por conta própria, reaproveitando sucata eletrônica e peças descartadas. Foi assim que construiu sua primeira guitarra, adaptando-a inúmeras vezes até que suportasse seu estilo agressivo de tocar.

Desde muito jovem, demonstrava fascínio por fogo. Vizinhos sempre reclamavam de pequenos incêndios em latas, fogueiras improvisadas e experiências perigosas com

aerossóis e isqueiros. Embora nunca tenha causado um desastre de grandes proporções, acumulou várias queimaduras ao longo dos anos, que tentou esconder com seu vestuário alternativo. Em algumas ocasiões, a fumaça dessas experiências — assim como a dos cigarros — desencadeava crises de falta de ar, obrigando-o a interromper tudo até conseguir se recuperar — algo que ele tratava com irritação e vergonha evitando comentar com outras pessoas.

Com o tempo, essa sensibilidade respiratória tornou-se mais evidente, especialmente em ambientes fechados ou empoeirados, mas Franco insistia em ignorá-la sempre que possível, recusando-se a abandonar aquilo que o fazia se sentir vivo.

Aos 15 anos, começou a postar vídeos tocando na internet, gravados com um celular antigo apoiado em pilhas de ferramentas improvisadas. Os vídeos mostravam seu quarto pequeno, que dividia com seus irmãos, enquanto tocava de forma intensa e praticamente descontrolada. Passou a incorporar efeitos práticos em suas gravações, fazendo pequenas labaredas surgirem ao fundo, soltando faíscas de fios desencapados.

Em um dos vídeos mais notórios, diferente de seus outros *covers*, o cenário não era em seu quarto. Ele posicionou a câmera com cuidado, testando o enquadramento várias vezes até garantir que tudo estava como queria.



Sobre uma mesa ao lado, havia uma garrafa plástica cheia de um líquido transparente, levemente alaranjado. Sem dizer uma palavra, ele começou a tocar — o riff pesado ecoando no quarto, saturado pelo microfone barato do celular. Seus movimentos eram bruscos, quase violentos, como se estivesse tentando arrancar o som à força do instrumento. Em determinado momento, interrompeu a execução apenas o suficiente para pegar a garrafa e despejar o líquido sobre o corpo da guitarra, que escorreu pelas cordas e pingou no chão.

Ele voltou a tocar imediatamente. Por alguns segundos. Então, inclinou-se para frente, riscou um isqueiro com certa dificuldade. A ignição foi repentina. Uma labareda curta subiu pelo corpo do instrumento, tremendo com o movimento das cordas. Franco não recuou. Continuou tocando, agora com mais força. O reflexo das chamas iluminava seu rosto suado, revelando um sorriso quase eufórico.



Após alguns segundos, a fumaça começou a se acumular no quarto. Sua respiração se tornou audível na gravação, irregular, mas persistiu até o fim do trecho. Só então afastou a guitarra do corpo e saiu do enquadramento, batendo no instrumento com algo pesado até apagar as chamas. O vídeo termina sem despedida — apenas o som de sua tosse seca e alguns objetos caindo.

Algum tempo depois, seus vídeos começaram a circular em nichos específicos da internet, chamando atenção pela intensidade crua que conseguia transmitir pelo som e por sua imprudência evidente das performances. Entre as pessoas que visualizaram esse material, estava Cindy. O primeiro contato ocorreu por mensagem direta, curta e objetiva, elogiando seu estilo e perguntando se ele teria interesse em tocar profissionalmente. Franco inicialmente acreditou se tratar de uma brincadeira ou golpe, demorando dias para responder. Quando finalmente o fez, a conversa evoluiu rapidamente para uma proposta concreta: um convite para a banda PSIKADELA.

O primeiro encontro com os integrantes da banda começou estanho para todos os envolvidos. Franco era visualmente mais novo e tímido. Ainda assim, quando colocaram uma guitarra em suas mãos, qualquer dúvida desapareceu. A partir dali, ficou claro que a timidez inicial não passava de estranhamento. Uma vez integrado ao ambiente, Franco se mostrou cada vez mais presente nas interações. Após o lançamento de alguns singles da banda, ela foi renomeada para PSIKOLERA.

Eloy o travava como uma criança prodígio, isso irritou Franco por um tempo — não por discordar da avaliação. Mas pela forma como isso o colocava em uma posição quase decorativa dentro do grupo. Ele não queria ser visto como uma curiosidade ou como alguém a ser protegido, e sim como um músico em pé de igualdade com os demais. Com a convivência constante, isso acabou se ajustando naturalmente.

Durante ensaios mais longos, sua respiração às vezes se tornava irregular, obrigando-o a se afastar discretamente. Alguém percebeu essas ausências. Enquanto fumava do lado de fora da garagem de Eloy — após um ensaio interrompido por sua falta de fôlego — Alê se aproximou silenciosamente. Como sempre fazia.

O cigarro ainda queimava entre os dedos de Franco quando Alê o tomou dele, analisando a brasa por alguns segundos antes de apagá-la no concreto. O ruído ficou irritado, mas Alê apenas deu de costas e continuou andando.

Nos dias seguintes, Franco percebeu alguns pequenos desvios de rotina. Alê saía antes do fim dos ensaios. Voltava com um cheiro de algo diferente, não era exatamente químico. Parecia mais denso. Numa dessas noites, curioso, seguiu Alê até uma construção baixa, espremida entre dois prédios antigos, com a pintura descascando e nenhuma luz visível do lado de fora. A porta não estava trancada.

Franco esperou alguns segundos antes de entrar. O interior era menor do que parecia. O ar parecia pesado. Havia uma mesa improvisada no centro, coberta por pedaços de metal, tubos, recipientes mal vedados e anotações rabiscadas em soltas soltas. Vários símbolos que nunca vira antes. Alê parecia estar esperando por sua chegada. Sem falar uma palavra, estendeu um frasco de vidro em sua direção. O líquido dentro era avermelhado. Pequenas bolhas subiam devagar. “É pra eu beber isso aqui?” Franco disse, confuso. Alê apenas continuou observando.

Decidiu confiar em seu colega de banda. Era viscoso. Difícil de engolir. O gosto era forte e metálico e tão amargo quanto seus cigarros. Engasgou por alguns instantes. A primeira tentativa de puxar o ar falhou. A segunda também. Por um segundo, achou que tinha cometido um erro. Então veio. O ar entrou de uma vez só. Limpo. Sem resistência alguma. Levou a mão ao próprio peito, testando. Ele ainda ardia, mas o ar continuava vindo.

Franco estava agradecido, mas ainda questionou como usaria isso durante os shows. Alê pegou algumas fitas e começou a medir sua cabeça. Anotou alguns números em um papel e começou a trabalhar em algo. O guitarrista tentou se aproximar para ajudar, mas foi interrompido por um gesto de mão para que ele se afastasse. Franziu, mas não insistiu, dando um passo para trás.

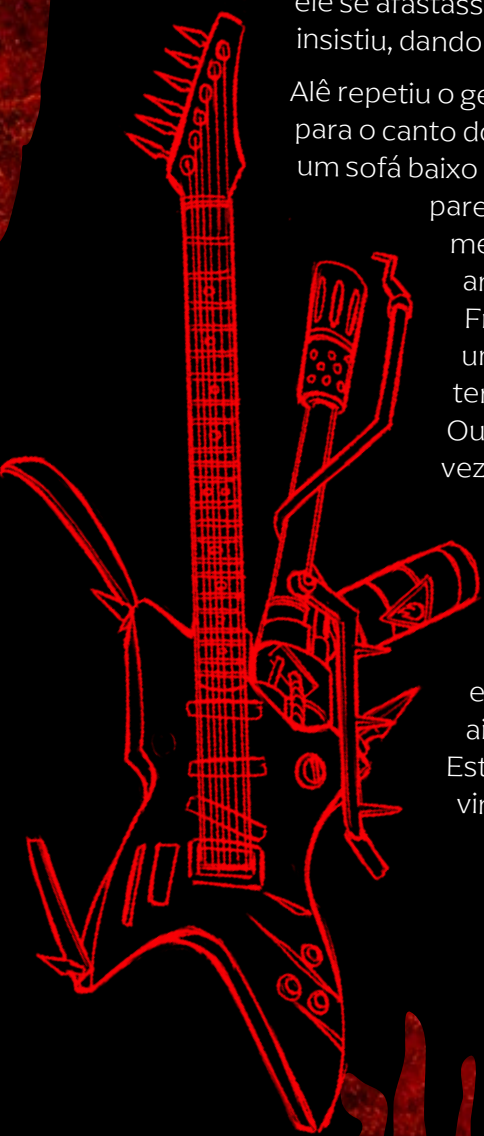
Alê repetiu o gesto, apontando para o canto do cômodo. Havia um sofá baixo encostado na parede. Afundado no meio e com manchas antigas e vermelhas. Franco hesitou por um instante, ainda tentando entender. Outro gesto, dessa vez acompanhado de um simples “Xô”. Caminhou até o sofá e se jogou ali, afundando mais do que esperava. O corpo ainda parecia leve. Estranho. A respiração vinha fácil.

Do outro cômodo, Alê já não prestava mais atenção nele. Só no trabalho. Peças se chocando. Metal raspando. Algo sendo pressionado com força. Eventualmente, Franco pegou no sono. Teve um sonho — talvez um pesadelo, na verdade — que não soube se era real ou não com Alê segurando suas mãos, enquanto falava baixo: “Intensidade. Validação. Fogo. Prodígio. Reconhecimento. Destrutivo”. Parecia uma leitura, era meio perturbador. Cada palavra ressoava dentro de si, tudo isso parecia certo. O cansaço voltou sem aviso. As pálpebras caíram antes que pudesse reagir. Quando acordou, Alê estava à sua frente novamente. Segurando algo, uma máscara de gás preta com lentes alaranjadas, quase vermelhas. “Pra mim?” A voz saiu rouca. Alê não respondeu.

Usou a máscara durante um show. Pelas lentes, tudo parecia em chamas, exatamente como deveria ser. Sentia a confiança necessária para tocar como nunca antes. Era incrível.

Ao descobrir que o líquido também era inflamável — uma descoberta envolvendo seus cigarros que não foi muito agradável, Franco passou a encarar aquilo não apenas como um auxílio respiratório, mas como um efeito prático para ser usado nos shows. Sem anunciar nada aos outros, modificou sua guitarra para incorporar um mecanismo improvisado capaz de expelir pequenas rajadas do fluido, que podiam ser incendiadas por uma ignição. Um tipo de lança-chamas improvisado.

O resultado estava longe de ser estável ou seguro, mas funcionava bem o suficiente para impressionar os outros membros da banda. Não demorou para que comesçassem a pedir sua ajuda para modificarem os próprios instrumentos.



Cada vez mais, ele precisava usar do líquido. Essa solução não parecia ser permanente. O fôlego faltava com mais frequência. As doses eram menos efetivas. Mas isso era bom o suficiente para o PSIKOLERA. O amanhã vem depois.

Nos quase três anos que estava na banda até então, nunca chegou a se aproximar muito de Andrei. Talvez por inveja — ou apenas incômodo — da facilidade com que se entrosava com qualquer um. Por sua vez, ele não perdia a oportunidade de lembrar o ruivo que era o mais novo ali, alterando provocações leves com comentários ambíguos que Franco não sabia se eram elogios ou não. Era similar ao Eloy, mas em nenhum momento parecia o respeitar de fato.

A banda finalmente havia se consolidado, mas o desejo constante de mais reconhecimento nunca parou de crescer dentro dela. Depois de uma longa viagem para um show em outro estado, Franco estranhou a tranquilidade nos bastidores, percebendo que Andrei ainda estava atrasado. Já era costume, então apenas seguiu em seus preparativos pirotécnicos. Só percebeu que algo estava errado quando ouviu os choros de Cindy.

O próximo mês foi estranho. A banda não se reunia mais. Franco se via sem muitas alternativas, costumava ficar junto de Eloy, mas, desde o desaparecimento do colega, o grandalhão mal respondia suas conversas — mesmo quando mandava as histórias de suas queimaduras. A única resposta era: “Hoje não, franquinho”. Viu-se obrigado a dividir o teto com Cindy, que alternava de obsessiva a números e notificações — que só aumentavam desde o ocorrido — para alguém completamente inconsolável. Era aturar isso ou voltar para sua família depois de sumir por anos. A resposta era óbvia.

As coisas pareciam se recusar a voltar ao normal. Como se a incerteza do paradeiro de Andrei segurasse a banda. Cindy buscava um novo vocalista, mas nunca parecia achar alguém bom o suficiente. Enquanto não encontrava quem considerasse adequado, organizava apresentações menores. Mais melancólicas. Assumindo ela mesma os vocais. Elas raramente aconteciam. Um tempo se passou nesse processo de adaptação forçada, até que a notícia chegou: o corpo de Andrei havia sido finalmente encontrado.

Nunca esteve em um enterro antes. Nada ali parecia fazer sentido para ele. As pessoas choravam como se aquilo fosse algo extraordinário. O grupo já viu bem mais do que um único corpo. No fundo, entendia esse sentimento, mesmo sendo incapaz de nomeá-lo. Franco podia não ter ido muito com a cara dele, mas Andrei ainda era da banda. Sentia que precisava falar algo. Pegou seu isqueiro e buscou um cigarro para tirar esse gosto amargo de palavras presas. Quando acendeu as chamas, elas finalmente vieram. *“Ashes to ashes”*.

Oficialmente, a banda renasceu. Show atrás de show. Cindy finalmente encontrou um vocalista novo, Caio. Essa próxima turnê, Pegadas de Sangue, seria perfeita para conhecer o substituto de Andrei. Ainda era cedo para julgá-lo. Mas havia tempo.

A turnê estava longe de acabar.

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 20
Iniciativa 20+5

DEFESA 16

Fortitude 20+5

Reflexos 20+10

Vontade 20

PV 55 | Machucado 27

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 | **INT** 1 | **VIG** 2

FOR 2 | **PRE** 1

PERÍCIAS Acrobacia 20+10,
Artes 20+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

BATER COM GUITARRA

Corpo a corpo x2

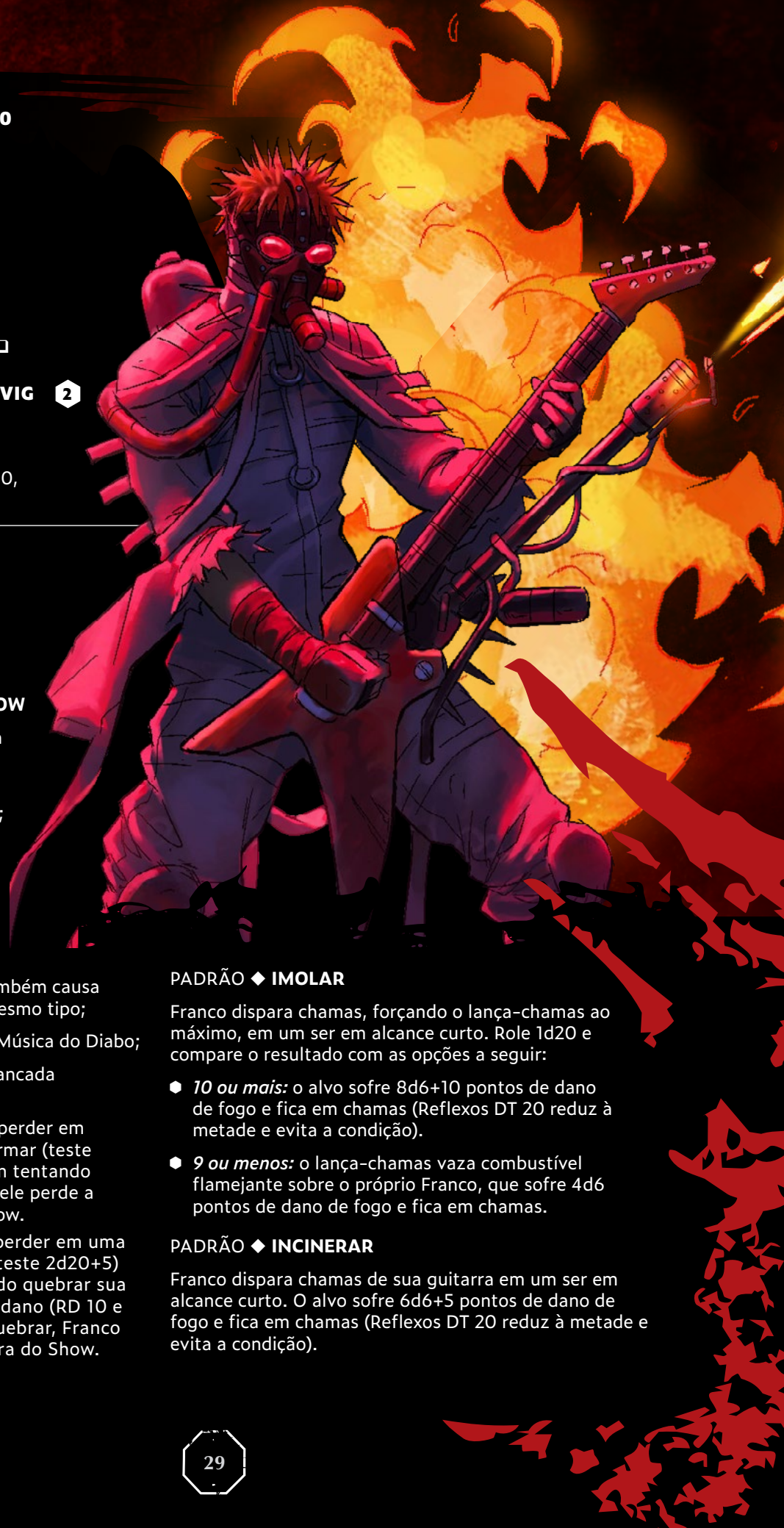
Teste 20+5

Dano d10+5 impacto

PADRÃO ♦ HORA DO SHOW

Franco coloca sua máscara e recebe as seguintes alterações:

- +5 em testes de ataque;
- +10 na Defesa (26)
- +20 PV máximos e atuais (75);
- A DT das habilidades aumentam em +5;
- Quando causa dano, também causa +2 dados de dano do mesmo tipo;
- Pode usar a habilidade Música do Diabo;
- A máscara pode ser arrancada ou destruída:
 - **Arrancar:** se Franco perder em uma manobra de desarmar (teste 2d20+5) contra alguém tentando remover sua máscara, ele perde a habilidade Hora do Show.
 - **Destruir:** se Franco perder em uma manobra de quebrar (teste 2d20+5) contra alguém tentando quebrar sua máscara, o item sofre dano (RD 10 e PV 5). Se a máscara quebrar, Franco perde a habilidade Hora do Show.



PADRÃO ♦ IMOLAR

Franco dispara chamas, forçando o lança-chamas ao máximo, em um ser em alcance curto. Role 1d20 e compare o resultado com as opções a seguir:

- **10 ou mais:** o alvo sofre 8d6+10 pontos de dano de fogo e fica em chamas (Reflexos DT 20 reduz à metade e evita a condição).
- **9 ou menos:** o lança-chamas vaza combustível flamejante sobre o próprio Franco, que sofre 4d6 pontos de dano de fogo e fica em chamas.

PADRÃO ♦ INCINERAR

Franco dispara chamas de sua guitarra em um ser em alcance curto. O alvo sofre 6d6+5 pontos de dano de fogo e fica em chamas (Reflexos DT 20 reduz à metade e evita a condição).



CINDY LOPES

Olhando para a líder firme e irredutível que se tornou, poucos ousariam imaginar sua origem frugal. Cristiene — ou Cindy, como preferia ser chamada, já que odiava seu nome de batismo —, era uma criança tenra, carinhosa, uma menina comum numa família tão discreta quanto um solo de seu baixista preferido.

Seu núcleo familiar era pequeno e relativamente isolado. Seu pai era dono de uma pequena gráfica em um bairro residencial de Santos, no litoral paulista. Ele gostava de rock clássico, apresentando a Cindy bandas como The Female Monarch, Garotos da Lojinha e The Huh. Ela às vezes roubava os discos de sua cantora preferida, a Estrela Negra, para ouvir e tentar imitar de madrugada em seu quarto — por fim, se entediando com a mão de obra de operar um aparelho analógico e voltando a ouvir o que queria no *streaming*.

AS CORRENTES
AFUNDAM NA PELE
SÓ NOS RESTA
VERMELHO E PASSADO

Sua mãe trabalhava parte do dia na gráfica da família, mas costumava voltar para casa na metade da tarde, para fazer o trabalho doméstico. Apesar de esforçada, para Cindy, ela era banal e sequer cozinhasse bem. A garota achava as novelas da mãe um saco, seu senso de decoração super brega e sua voz de taquara rachada insuportável. Mas era a única mãe que tinha. Além disso, ela tinha uma irmã mais nova, Roberta, a quem ela chamava de Beta e via como uma pirralha sem noção.

Mesmo com essas opiniões, o relacionamento de Cindy com a família era bom. Eles lhe davam liberdade o suficiente para tomar suas próprias decisões, sempre checando com ela como estava a vida escolar e apartando as rotineiras discussões com sua irmã — que estava sempre obcecada com algum influencer de cabelo azul. Ou seja, nem para lhe dar uma infância traumática eles serviram. *Whatever*.

Cindy era esperta, boa aluna, uma filha que não dava problemas, mas que também não recebia elogios. Gostava de vestir preto, usar maquiagem e muitos acessórios, mas nem com isso seus pais implicavam. Não se achava atraente, principalmente comparada às magricelas de sua turma, que pareciam chamar atenção de todos que elas estavam a fim.

No entanto, algo dentro dela coçava. Uma vinha espinhosa que incomodava seu âmagô. Seu mundo parecia sem graça. Ela não tinha o ego mais inflado do mundo, mas sabia que era capaz de muito mais. Que o mundo podia lhe dar mais. Lhe devia isso. Mas como? O restante da sua canção parecia indecifrável. Uma página em branco de ambições esperando que a inspiração a preenchesse.

Até que ela o fez.

Cindy estava no nono ano do fundamental quando notou Andrei pela primeira vez. Ele era alto — parecia uma torre perto dela —, tinha cabelo cacheado, que ele tentava a todo custo transformar num *black power*, e, pra completar, era o rapaz mais lindo do mundo. Além disso, ele tinha talento... talvez essa fosse a resposta que ela buscava.

Andrei era relativamente popular com as garotas da escola, não só da sua turma como das séries anteriores. Cindy era uma garota de estilo alternativo, adorava barulho, terror e coisas wicca, e seu grupinho de amigas era pequeno. Vera, uma paty sem graça do oitavo, sempre tentava sentar ao lado de Andrei quando o jovem puxava o violão no intervalo e arranhava alguma melodia. Quem aquela barbie achava que era? Andrei seria dela, Cindy tinha certeza. Tanta certeza quanto de que um dia receberia o devido louvor.



Aos poucos, Cindy começou a armar um plano para derrubar Vera e conquistar Andrei de vez. Começou a estudar tudo a seu respeito: o que ele ouvia, com quem andava, os tipos de instrumentos que tocava. Encontrou uma antiga conta sua no SeuEspaço e ouviu tudo que Andrei havia recomendado lá. Até pediu ajuda a seu pai para trocar a agulha do antigo toca-disco e ouvir as velharias que pareciam estar sempre nos ouvidos do seu amado.

O próximo passo agora era acabar com a concorrência. “O inimigo será sempre mais fraco quando não souber o que esperar.”, leu num post.

Quando foi anunciado que Andrei e seus amigos iriam tocar na gincana do colégio, Cindy se certificou de deixar um bilhete na mesa de Vera, imitando a letra do rapaz, pedindo que, durante o bis, ela gritasse o nome de uma música de sua banda preferida, pra que ele tivesse desculpa para tocar. O que Vera não sabia era que “Só Ontem” era uma odiada canção da fase pop da banda — depois que eles haviam “se vendido” —, e a garota foi vaiada pelo público e pelos músicos. Assim que a patricinha saiu de cena, então, Cindy surgiu e pediu para Andrei tocar “Permitida para Mim”. O vocalista jogou aquelas pupilas pretas em sua direção, como sóis num vácuo negro, convidando-a no palco para o *headbang* de uma vida.

Foi amor ao primeiro bis.

Assim que começaram a namorar, Cindy começou a frequentar os ensaios da recém nomeada PSIKADELA na garagem do melhor amigo de Andrei, um altão chamado Eloy. Ela era a maior fã da banda, apesar de odiar seu nome, seu estúdio e metade de seus músicos.

Era domingo e, pela primeira vez em anos, Eloy havia cancelado o ensaio na sua garagem. Cindy adorou a notícia, podia passar o dia todo com o gostoso do namorado. A contragosto, ele sugeriu que visitassem o Aquário Municipal. Andrei passou a maior parte da tarde em silêncio, enquanto Cindy tirava fotos dos peixes para postar em suas redes sociais. Eles eram coloridos e pareciam brilhar através do vidro. Em determinado momento, quando os dois chegaram à sala central, onde os cardumes dançavam de um lado ao outro, num lindo balé marítimo, Andrei permanecia introspectivo. A garota o encarou confusa, tentando entender o que passava em sua cabeça. Ele apenas disse: “Você acha que eles sabem que estão dentro d’água?”.

Não demorou muito e Eloy surgiu com uma alternativa: ele seria o novo baterista! Além disso, ele tinha arranjado alguém para tocar teclado na banda — deixar o PSIKADELA com um som mais complexo, o cabeludo argumentava. Andrei gostou das sugestões, mas salientou que, com a ida de Eloy para a bateria, não teriam ninguém no baixo. Foi quando uma luz pareceu cruzar seu cenho e ele olhou para Cindy. Ela sabia que tinha uma voz decente, obviamente não era nenhuma Estrela Negra, e tocava violão desde pequena, mas não acreditava que poderia fazer parte da banda. Andrei insistiu que ela tentasse, que talvez encontrasse o grande objetivo de que sempre falava. Acreditava nela acima de qualquer coisa.

Como tudo que fez na vida, Cindy se dedicou cem por cento.

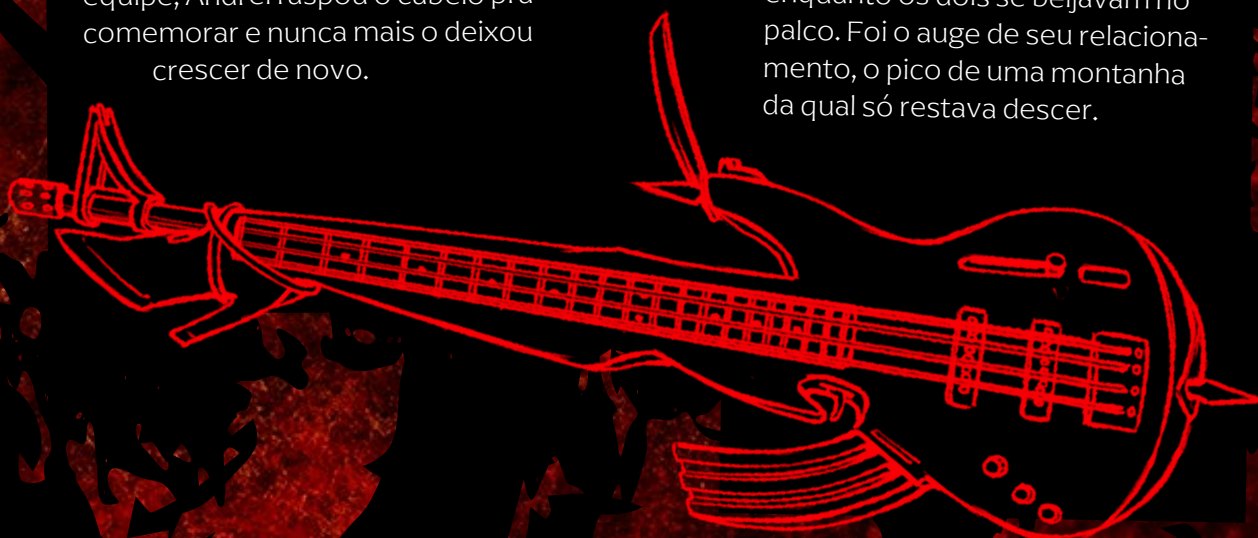
Durante os ensaios, Eloy e o estranho novo tecladista, Alê, passavam se olhando, com medo de criticar sua performance, mas, aos poucos, pareciam legitimamente impressionados com as habilidades da garota no baixo.

Aos poucos, Andrei conseguia pequenos shows em botequins e festivais alternativos em seu bairro, vez ou outra recebendo elogios — mas, eles sentiam, ainda faltava algo. Obstinada em encontrar a peça que faltava para esse quebra-cabeça, Cindy transformou seu algoritmo num caça-talentos da internet. Assistia horas de vídeos de músicos amadores tocando no seu quarto, mas todos pareciam iguais, sem o elemento central que catapultaria a banda ao estrelato. Até que um solo de guitarra brilhou perante seus olhos. Era o vídeo de um adolescente, não podia ter mais de 15 anos, tocando guitarra nos fundos de casa enquanto jogava gasolina sobre o instrumento. No meio do solo, o ruivinho ascendia um isqueiro e punha fogo no instrumento, sem parar de dedilhar no processo. Cindy teve certeza. Essa era a chama que precisava para iluminar sua estrada em direção ao sucesso. Quando Franco entrou pra equipe, Andrei raspou o cabelo pra comemorar e nunca mais o deixou crescer de novo.

PSIKOLERA

Entretanto, as discussões continuavam. Cindy achava o nome PSIKADELA “MAH-CHIS-TAH” e “difícil de vender para um público moderno”. No fim, todos acabaram cedendo e surgiu o PSIKOLERA, referência à coleira de metal que Franco usava no pescoço para cobrir suas queimaduras. Eventualmente, o instinto de Cindy se mostrou correto e o antigo nome da banda se tornou sacrilégio entre os fãs.

Quando conseguiram o primeiro show num clube alternativo de São Paulo, Eloy pegou emprestada a van de seu primo e dirigiu todos até lá, apertados em meio aos instrumentos. Próximo ao final da apresentação, Cindy fez dueto com o namorado num cover de “Permitida para Mim”. Os aplausos se tornaram ruído branco enquanto os dois se beijavam no palco. Foi o auge de seu relacionamento, o pico de uma montanha da qual só restava descer.



Era sexta-feira, Cindy, Andrei, Franco e Eloy aguardavam Alê, que fazia um bico à tarde trabalhando numa ferragem. Enquanto dividiam uma garrafa de vodka sentados no sofá surrado de Eloy, algo chamou a atenção de Cindy na televisão mutada. Legiões de pessoas cruzavam avenidas, todas vestidas de preto. Na base da tela, a chamada: "Banda Dragões Metálicos sofre acidente de monomotor. Nenhum sobrevivente". Eles não eram grandes fãs do grupo, por mais que respeitassem seu impacto no gênero. No entanto, a notícia foi o suficiente para colocar todos pra baixo, em especial Andrei. Enquanto os colegas sussurravam lamentos uns para os outros, os olhos de Cindy brilhavam. Uma palavra ecoava em sua cabeça enquanto ela via na tela a dor e o luto de milhares de fãs: legado. Se um dia ela se fosse, era assim que gostaria que o mundo reagisse.

O PSIKOLERA crescia, mas não na velocidade que Cindy precisava. Mais ou menos nessa época, Alê surgiu com uma ideia ousada, ainda mais para alguém que quase nunca era notada quando estava presente. Ela disse que, durante seus constantes estudos sobre outros planos, se deparou com um conceito interessante, maneiras não ortodoxas de impregnar intenções em objetos mundanos. Assim, ela confeccionou máscaras para toda banda. Cindy ficou fascinada. Pouco a pouco, começou a entender que os papos astrológicos de Alê não eram somente papo de jovem mística — eram uma oportunidade real de marcar sua presença no mundo.

A administração da banda sempre foi contenciosa, mas, aos poucos, a inação de Andrei e a falta de interesse dos outros ia deixando claro que Cindy era a líder do grupo. Ela assumiu todas as funções burocráticas — tudo passava por ela e a baixista também era boa nisso.

No período que antecipou o lançamento da primeira turnê oficial do PSIKOLERA, Cindy conheceu o dono de uma antiga casa de shows da capital. Seu nome era Giovanni Opspor, um empresário do ramo imobiliário que se disse interessado pelas letras da banda e planejava agenciá-la de alguma maneira. Ele deixou claro, ao telefone, numa voz arrastada e sedutora, que sua oferta era significativa, e que Cindy não se arrependeria de fechar uma parceria com ele. Calculou quando contaria para Andrei sobre a proposta, com medo de como ele reagisse. Resolveu esperar, afinal tinha muito sobre ela que ele não precisava saber.

Naquela noite, a garota de cabelos descoloridos convidou os outros integrantes para encontrar com seu possível novo empresário. Franco pareceu não querer ouvir, brincando com seu isqueiro, Andrei deu de ombros e Alê ficou em silêncio, como sempre. Para sorte de Cindy, Eloy não conseguiu comparecer. Quando retornou com Andrei para o pequeno apartamento que agora dividiam, Cindy sentiu algo estranho em relação ao namorado. Ela perguntou o que estava acontecendo com ele, com um tom alto e esganiçado, mas Andrei permaneceu em silêncio, evitando dar explicações. A jovem permaneceu irritada com o temperamento do namorado, até que Andrei finalmente se abriu. Estava reticente com o futuro da banda, com medo de que este novo caminho de turnês e empresários estivesse tirando do PSIKOLERA o motivo pelo qual ele começara o projeto: a música. Cindy não podia acreditar, nunca se sentiu tão longe de Andrei na vida. Não conseguia aceitar que Andrei ainda acreditava naqueles patéticos sonhos de adolescente.

A reunião com Giovanni surpreendeu Cindy. O homem falava sobre o potencial da banda, até onde podia levá-los e as recompensas impensáveis que os aguardavam. O mundo estava em suas mãos, era só querer agarrá-lo. Alê parecia particularmente interessada, principalmente quando Giovanni começou a contar sobre um grande ritual, cujas lendas eram citadas em documentos de milhares de anos atrás. Tudo parecia fascinante, mas não para Andrei. Era demais para ele.

Andrei saiu porta afora, seguido por Eloy. Quando Cindy os alcançou no beco atrás da boate abandonada, o vocalista do PSIKOLERA estava irreconhecível. Discutiu algo com a namorada, dizendo não reconhecê-la mais. Era agora uma mulher baixa, invejosa e mesquinha. Cindy saltou sobre ele, quando foi agarrada por Eloy. Andrei deixou claro que nada daqueles planos megalomaniacos estava certo e que, como fundador do PSIKOLERA, poderia acabar com o projeto imediatamente caso Cindy não saísse de seu caminho. Era verdade, ela sabia que o namorado tinha os direitos da banda no seu nome. Andrei e Eloy deram as costas e foram embora. Franco e Alê os seguiram, já que estavam de carona com Eloy.

Chuviscava, como toda quarta-feira em São Paulo. Cindy ficou um tempo em silêncio no beco, olhando os muros mal cimentados como se eles pudessem lhe trazer respostas. Nada parecia certo, e ainda tinha quebrado sua unha tentando agredir o namorado. Enquanto media o quanto seu amor por Andrei e seus colegas de banda era suficiente para comprometer seus enormes objetivos, uma sombra surgiu detrás dela. Era Giovanni, oferecendo que ela entrasse para escapar da chuva. Mesmo isso destruindo sua maquiagem e seu penteado, decidiu ficar ali. Os dois trocaram algumas palavras, até que o homem sussurrou algo em seu ouvido: "Roma nunca cai. Nem mesmo um incêndio pode destruí-la.". Cindy o encarou, tentando fazer sentido do que ouvira. "Sempre há espaço para um novo começo.", disse Giovanni, se virando de volta para o clube.

Passar aquela noite sozinha em seu apartamento fez Cindy refletir. Por um lado, adorou destruir Andrei, arrancar com as próprias mãos aquele bigode ridículo de seu rosto, por outro o amava incondicionalmente. As palavras de Giovanni ecoavam pelas paredes, como *backing vocals* mal equalizados. Então, gritou e quebrou todas as coisas de Andrei que viu pela frente, até que perdeu o fôlego e dormiu ali mesmo, no chão da sala, ignorando as reclamações dos vizinhos. Quando acordou, sabia o que tinha que fazer.

Giovanni não se viu surpreso com a proposta de Cindy. Se dizia um homem capaz de tudo para alcançar seus objetivos e conseguia imaginar até sua própria esposa fazendo o mesmo. Cindy disse que não queria detalhes, só que dessem um jeito em Andrei e a deixassem comandar o PSIKOLERA. Giovanni insistiu que ela o separasse do restante da banda por uma tarde.

Nos dias seguintes, contatou Eloy, Franco e Alê e disse que havia fechado shows em Minas Gerais e no Espírito Santo. Todos eles perguntaram sobre Andrei. Ela disse que ele estaria lá. Eles pareceram aceitar a resposta. Seria fácil comandar a banda sem seu vocalista.

Era uma quinta-feira quando Eloy passou para pegar Cindy e ela disse que ele não tinha arrumado as malas a tempo e iria depois, na sua moto. Sabendo o quão desorganizado Andrei era, Eloy não estranhou. Ao chegar em Vitória, pouco antes do show, recebeu uma mensagem de um número anônimo. Estava feito. Não podia mais voltar atrás. O show não aconteceu e algum tempo depois, um desaparecimento foi noticiado.

Na liderança da banda, só restava um pacto com Diabo para ter o legado que tanto desejava.



PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 30+5 | Iniciativa 30+10

DEFESA 17

Fortitude 20 | **Reflexos** 30+10 | **Vontade** 30+5

PV 50 | Machucado 25

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3	INT 2	VIG 1
FOR 1	PRE 3	

PERÍCIAS Artes 30+10,
Enganação 30+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA COM BAIXO Corpo a corpo x2

Teste 20+10

Dano 1d6+10 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

DISPARO COM BAIXO À distância x2 ✨ MÉDIO

Teste 30+10, crítico 19/x3

Dano 2d8+10 balístico

PADRÃO ♦ HORA DO SHOW

Cindy coloca sua máscara e recebe as seguintes alterações:

- +5 em testes de ataque;
- +10 na Defesa(27);
- +20 PV máximos e atuais (70);
- A DT das habilidades aumentam em +5;
- Quando causa dano, também causa +2 dados de dano do mesmo tipo;
- Pode usar a habilidade Música do Diabo;
- A máscara pode ser arrancada ou destruída:
 - **Arrancar:** se Cindy perder em uma manobra de desarmar (teste 20+10) contra alguém tentando remover sua máscara, ela perde a habilidade Hora do Show.
 - **Destruir:** se Cindy perder em uma manobra de quebrar (teste 20+10) contra alguém tentando quebrar sua máscara, o item sofre dano (RD 10 e PV 5). Se a máscara quebrar, Cindy perde a habilidade Hora do Show.

PADRÃO ♦ SILENCIAR

Cindy faz sinal de silêncio para um ser em alcance médio. O alvo sofre 2d6 pontos de dano mental e fica trêmulo por 3 rodadas (Vontade DT 20 reduz à metade e muda duração para 1 rodada).

CAÍTO

FRUTO INVESEJADO DE UM AMOR REPENTINO.

Caíto veio ao mundo não só como uma benção, mas como o próprio milagre. Após deixar o ventre de sua mãe, não chorou como o esperado, não respirava como deveria e expunha seus órgãos intestinais para fora como um troféu, um caso surpreendente de gastrosquise que passou despercebido de alguma forma em exames passados.

Desde o primeiro dia de sua vida, foi obrigado a lidar com a incompetência dos outros, precisando ser levado para lá e para cá em procedimentos corridos que tentavam desesperadamente “consertá-lo”, amarrar as pontas soltas que os outros deixaram e mandá-lo para fora daquela internação. Mal sabiam que, mesmo após anos de crescimento e uma cicatriz feia na barriga, seus pais ainda tentariam, com o mesmo desespero, entender o que estaria de errado com o pirralho ingrato que eles mesmos criaram.

Sua mãe, quando se deu conta que carregava nos braços a nova geração da sua família, só conseguia sentir a angústia de ter que ouvir o seu “ficante” gritando com a voz rouca no banco da frente do carro. “Meu piá, Cida! É um Rocha, Caíto Rocha!”. Talvez a mistura do ódio de Cida com o orgulho que rasgava sua audição cansada tenha resultado em quem a criança veio à se tornar.



Caíto demorou para falar, mas quando aprendeu, escolheu ficar em silêncio. Demonstrava pouco interesse nas aproximações de seus parentes, detestava as brincadeiras e chorava até conseguir o que queria, mesmo que não comunicasse o que realmente precisava.

Conforme crescia, o comportamento retraído e solitário passou a chamar atenção de seus tutores, que recomendavam incessantemente aos pais um terapeuta com quem passaria a ter encontros semanais. A intenção era que finalmente pudesse se abrir e achar uma maneira de expressar suas vontades e sentimentos, mas o tiro saiu pela culatra quando as auto-reflexões induzidas pelo “homem da prancheta” em sua grande poltrona de couro afloraram um comportamento egóico, munido pela sensação de que ninguém ao seu redor poderia ser tão importante como si próprio. Nem seus pais, colegas, professores, nem mesmo o terapeuta poderiam tornar esse mundo um lugar interessante, pois ele não fora feito para agradar ninguém, afinal, assim como seu nascimento, a criação de todo o universo não passava de um acidente cósmico inevitável.

CIO
MA
CADO
TESTA



Para algumas pessoas, não há nada mais deprimente do que perceber uma existência que não carrega qualquer sentido. Para Caíto, essa foi a faísca que o fez finalmente quebrar o próprio silêncio, afinal as palavras eram apenas parte do roteiro desse grande teatro insignificante. Quando teve acesso à internet durante a sua adolescência, eram comuns os seus insultos em salas aleatórias de chat, buscando as fraquezas no emocional por trás de cada *nickname* e cuspingo comentários ácidos sem se importar com as consequências. Foi nessa época que os estabilizadores de humor passaram a aparecer na sua escrivania, uma tentativa desesperada de seus pais de, novamente, atar as pontas soltas do passado. Agora era tarde demais, já haviam se formado muitos nós difíceis de desfazer.

Quando fechamos os olhos para os nossos arredores, não é difícil de acreditar que o mundo só existe quando paramos para observá-lo. Após completar dezoito anos, já longe de qualquer sala de terapia ou remédios controlados, Caíto construía suas economias aplicando golpes na internet.

**NÃO IMPORTA QUEM ESTIVESSE PERDENDO,
DESDE QUE ELE FOSSE O MOTIVO DA PERDA.**

A incompetência deixou de ser algo para lidar e se tornou algo à ser aproveitado, mas as coisas ainda eram difíceis. O problema era e sempre foi as outras pessoas, clones de mentes vazias que não conseguiam se recolher à sua própria insignificância. Tudo seria tão mais fácil se pudessem entender que nada daquilo que fazem realmente importa e se curvassem logo para a única pessoa que compreende o verdadeiro objetivo disso tudo. O mundo nunca precisou da falsa esperança que as grandes figuras pregavam, afinal, reconhecer onde tudo começa e como termina é a verdadeira fórmula para o sucesso.

**TUDO COMEÇA PELO SANGUE,
E NADA REALMENTE TERMINA ATÉ
QUE CAÍTO VITE O FINAL.**



PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 17

Fortitude 20 | Reflexos 20+5 | Vontade 20+5

PV 20 | Machucado 10

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI	2	INT	2	VIG	1
FOR	1	PRE	1		

PERÍCIAS Furtividade 20+5

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

DISPARO DE PISTOLA À distância x2 ✧ CURTO

Teste 20+5, crítico 18

Dano 1d12+5 balístico

COMPLETA ✧ ÓDIO SUPRIMIDO

Caíto "explode" de raiva, gritando, correndo e saltando para cima de quem estiver em seu caminho. A força do Sangue impulsiona seu ímpeto violento. Qualquer ser em alcance curto deve fazer um teste de Fortitude e um teste de Reflexos (ambos contra DT 20).

○ *Falhou no teste de Fortitude:* a pessoa é chutada e mordida por Caíto, ficando caída e sofrendo 1d4+6 pontos de dano de impacto.

○ *Falhou no teste de Reflexos:* a pessoa é atingida por um disparo da pistola de Caíto, sofrendo 1d12+5 pontos de dano balístico.

Depois da explosão, Caíto cai no chão, chorando e tremendo (fica exausto até o fim da cena).



Os Cul vacas

Uma legião de almas
acorrentadas pelo metal e
pelo desejo, que marcham
sob a tirania sedutora de
Escarlata em armaduras
conscientes que devoram a
vontade de quem as veste,
transformando o
ferro velho em um mausoléu
industrial onde o amor e a
tortura se fundem em uma
carcaça impenetrável.



Por Guilherme Dei Svaldi, Lucas Borne,
Miguel Souza, Stefano P., Thales "Bif" Cunha,
Trakoll e Vitória Vozniak

ANA

Todo mundo quer ser amado, mas nem todos querem se entregar. O caminho em busca de amor e conexão pode durar toda uma vida, sem nenhuma certeza de sucesso. Pois amar é entregar-se e estar disposto a ser vulnerável, a sofrer e se decepcionar. A paixão exige essa abertura da alma como se nos despíssemos de nossa própria carne, expondo ao limite nossos nervos, sangue, interior. E, mesmo depois de tudo isso, de toda essa exposição, pode nos deixar vazios, sozinhos, nos recompondo pedaço por pedaço. A linha tênue entre obsessão e paixão é o caminho que Ana Delgado dos Santos trilhou.

O amor é violento. Ouviu isso desde pequena de sua mãe, que comentava sobre todos os sacrifícios que fazia por ela. Cada gesto de um suposto carinho vinha acompanhado de reclamações sobre dificuldades, o que ela deixou para trás, e o quão tudo foi tão difícil de conseguir. Ana tinha vergonha de existir. Sentia sua existência como um peso que atrasava a vida de sua mãe. Na paisagem mais enevoadada da região, uma pequena Ana deixava seu pensamento flutuar pelo ambiente, misturando-se ao véu que cobria a cidade. Pensava que gostaria de retribuir todo carinho que ganhava com ainda mais dedicação. Pensava que deveriam existir outros modos de amar, que não doessem tanto, que não exigissem tanto. E, também, que criança nenhuma deveria estar pensando nisso.



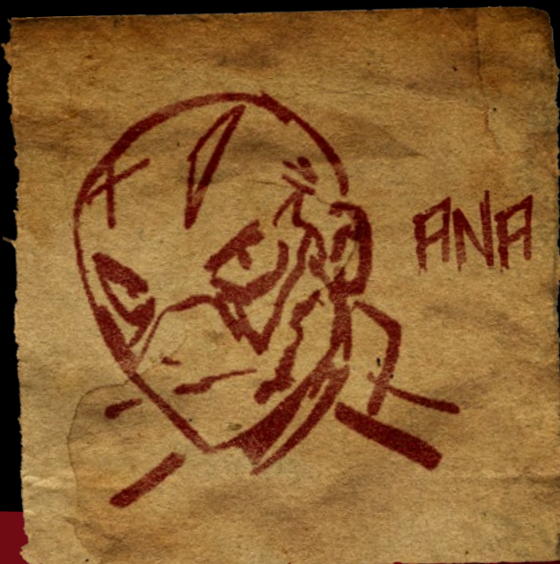
Andava pelas praias vizinhas, mas sua mente continuava nebulosa, envolta em um mar de questionamentos. Adentrava a mata da serra com curiosidade, inventando as próprias trilhas em busca dos picos mais altos para poder se sentar diante de vistas exuberantes, ela em companhia de seus pensamentos.

Imaginava-se feliz, com uma família grande, cheia de filhos, uma gritaria sem fim, uma eterna bagunça animada. Depois se imaginava dona de um sítio enorme, do tamanho das montanhas que via diante de si, cheia de animais resgatados, cachorros correndo livres ao lado de ovelhas, vacas e cavalos. Claro que até sonhava com algumas histórias mais mirabolantes, como uma pirata que se aventurava com sua tripulação de amigos. E assim, nem percebeu que passava tanto tempo ocupada com fabulações que viveu uma infância e adolescência mais solitária que os outros. Não tinha amigos, não foi convidada para festinhas e nem mesmo chegou a dar o seu primeiro beijo.

Chegou no início da idade adulta sentindo-se ainda mais deslocada. Saiu de sua cidade-natal em busca de uma faculdade. Com sua mãe piorando de saúde, viu na área da enfermagem uma forma de retribuir, inclusive financeiramente, tudo que ela a havia proporcionado. Ana demorou para se acostumar à mudança para uma cidade maior, e longe de suas montanhas. Nos primeiros dias de aula, ainda perdia sua concentração com qualquer coisa, acostumada a deixar a mente livre, flutuando por aí. Até que uma professora chamou sua atenção diante de toda a classe. A volta para si foi tão intensa que Ana estranhou esse sentimento novo de raiva e humilhação. Não estava acostumada a ser o centro das atenções, e odiou que isso tivesse acontecido de uma forma tão ruim.

O primeiro semestre foi assim, com Ana se diminuindo cada vez mais para não chamar atenção, caminhando quieta pelos corredores, respondendo baixo ao seu nome na lista de chamada, chegando a odiar que fosse a primeira. Tão distraída que nem percebeu que alguém prestava atenção em cada ato dela. Marcela era o oposto de Ana. Andava acompanhada de amigas e amigos, falava alto e era admirada por onde passava. No final de um período, sabia que Ana ficaria até mais tarde para pegar com um professor parte da matéria que gostaria de estudar mais em casa. Mandando que as amigas fossem embora antes, esperou o momento ideal.

Marcela chegou falando menos alto que o normal, tocando na mão de Ana, que não soube como reagir. Não entendeu por que estava recebendo aquela atenção, mas não resistiu ao calor das mãos dela. Aceitou o convite para ir fazer o trabalho em grupo que o professor passou. Chegou na casa de Marcela ansiosa, ouvindo pela porta da frente as risadas altas. Foi atendida por ela, que falou de novo com aquela voz mais baixa, suave. Passou o resto da tarde tímida, concentrada no trabalho enquanto tentava não demonstrar o quão feliz estava de estar na companhia de pessoas que gostaria de chamar de amigos. Todo mundo ali era tão extrovertido, da maneira como sonhava ser.



Ouviu as conversas sobre a área de enfermagem, sobre o que cada um sonhava ser, e respondia tudo mentalmente. Vez ou outra, soltava um riso, que o grupo respondia com ânimo, deixando ela se entrosar da maneira como conseguia. Ana já estava envergonhada de tanto que Marcela mantinha o olhar nela e, ao final da tarde, começou a retribuir aos poucos. Nem percebeu que já era tarde quando Marcela perguntou se ela não gostaria de comer algo. Aceitou. Tinha ficado com vergonha de pegar os petiscos que estavam espalhados na sala. Com menos gente na casa, teve coragem de finalmente ir ao banheiro. Quanto voltou, Marcela estava no telefone, pedindo uma pizza. Restavam só as duas.

Sentadas no sofá da sala, demoraram um pouco a começar a conversar. Quando estavam a sós, Marcela era outra. A pizza chegou e o clima foi ficando mais descontraído. Ana acompanhou Marcela até o quarto dela. Não imaginou que adentrar aquele espaço era algo tão... íntimo. Reparou que tudo ali era muito organizado e limpo. Ela largou o laptop em cima da cama e ligou em um vídeo qualquer, para ter um som de fundo. Ana sempre imaginou que ficaria para sempre marcado em sua memória a música que estaria tocando quando deu seu primeiro beijo, ou quando transasse pela primeira vez, mas nunca mais conseguiu se lembrar qual foi o vídeo que estava tocando naquela noite.

Assim foram passando os semestres. Ana ficava alegre com cada novo trabalho em grupo. Cada ida à casa de Marcela. Aquilo virou seu ritual mais sagrado. Estudava obsessivamente em cada tempo livre para que continuasse sendo escolhida para fazer os trabalhos com ela e seu grupo. Passava o resto do tempo imaginando um futuro juntas. Pegou a mania de ficar rodeando mechas de cabelo com o indicador, ansiosa, num movimento circular sem fim. Mas, conforme o curso foi chegando no final, as disciplinas passaram a exigir menos provas e mais prá-

ticas diretas e individuais. Quando chegou o fim da faculdade, pensou que ainda restava a festa de formatura para se encontrarem, retomarem o romance, quem sabe até pedi-la em namoro. Chegando no local da festa, Marcela se manteve fugindo dela o tempo todo, desviando olhares. Mas achou que isso era mais uma forma de despistar o amor que sentia. Ana aproveitou que ela foi ao banheiro e esperou sair para então pegar na mão dela. Marcela gritou. Fez um escândalo, disse para todo mundo ouvir que Ana era uma louca, obsessiva, que deixasse ela em paz.

Foi correndo de volta para casa. Rasgou aquele vestido idiota de formatura. Num ato desesperado, raspou o cabelo, com ódio. Jurou que jamais viveria uma relação que não fosse assumida. Que apenas o grande amor de sua vida poderia tocar novamente em seu cabelo. Poucos entendiam quão forte é o primeiro amor de uma mulher. Ainda mais se for por outra. A dor do término foi indescritível. Depois se arrependeu. Não queria deixar de ser doce, amorosa, de acreditar no amor. Passaram-se cinco anos até que Ana desse chance para outra pessoa. Conheceu Roberto em um dos plantões. Ele passou um ano inteiro tentando ficar com ela, até que ela começou a sair com ele. Era bom, mas não tão intenso quanto foi com Marcela. Então logo terminou com ele. Depois teve Amanda. E dessa vez foi ela quem machucou uma pessoa. Passou tantos anos querendo ser a escolhida, ouvir o “eu te amo” mais sincero e verdadeiro de todos. Mas não sabia amar a não ser que fosse ela a obsessiva da relação.

Decidiu que precisava de um novo começo. Ana se mudou para a Espanha, em busca de estabilidade. Focou-se no emprego, tendo relações mais passageiras, pulando de pessoa em pessoa em procura de algo mais forte. Passou até a ficar com gente casada, tentando entender o que é que fazia duas pessoas passarem tanto tempo juntas. Invejava isso. Logo conseguiu um emprego em um dos museus mais famosos da Europa. Só não esperava que encontraria o que procurava, o amor de sua vida. E que morreria por ele.

PESSOA • MÉDIO • VD 100

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 27

Fortitude 30+10 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20+5

PV 90 | Machucado 45

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADE Morte

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI	2	INT	1	VIG	3
FOR	3	PRE	1		

PERÍCIAS Atletismo 30+10

FÚRIA APAIXONADA Se Escarlata morrer, até o fim do combate, mas apenas uma vez por cena, Ana pode gastar uma ação padrão para fazer três ataques (dois com a maça e um com a espada) contra quem a matou. Cada ataque causa +1d10 pontos de dano do mesmo tipo.

PAIXÃO SERVIL Se Ana estiver em alcance curto de Escarlata, recebe +1d6 em todos os seus testes e rolagens. Se Escarlata tiver sido atacada desde a última rodada, esse bônus aumenta para +1d10.

RITUAIS (DT 20)

Ana pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

ATAQUE COM MAÇA Corpo a corpo

Teste 30+15, crítico x3

Dano 6d4+10 perfuração

ATAQUE COM ESPADA Corpo a corpo

Teste 30+15, crítico 19

Dano 4d6+10 corte

PADRÃO ♦ RITUAL

Hemofagia SANGUE 2

Ana arranca o sangue do corpo de um ser em alcance de toque através da pele dele, causando 6d6 pontos de dano de Sangue (Fortitude reduz à metade). Ela então absorve esse sangue, recuperando pontos de vida iguais à metade do dano causado.

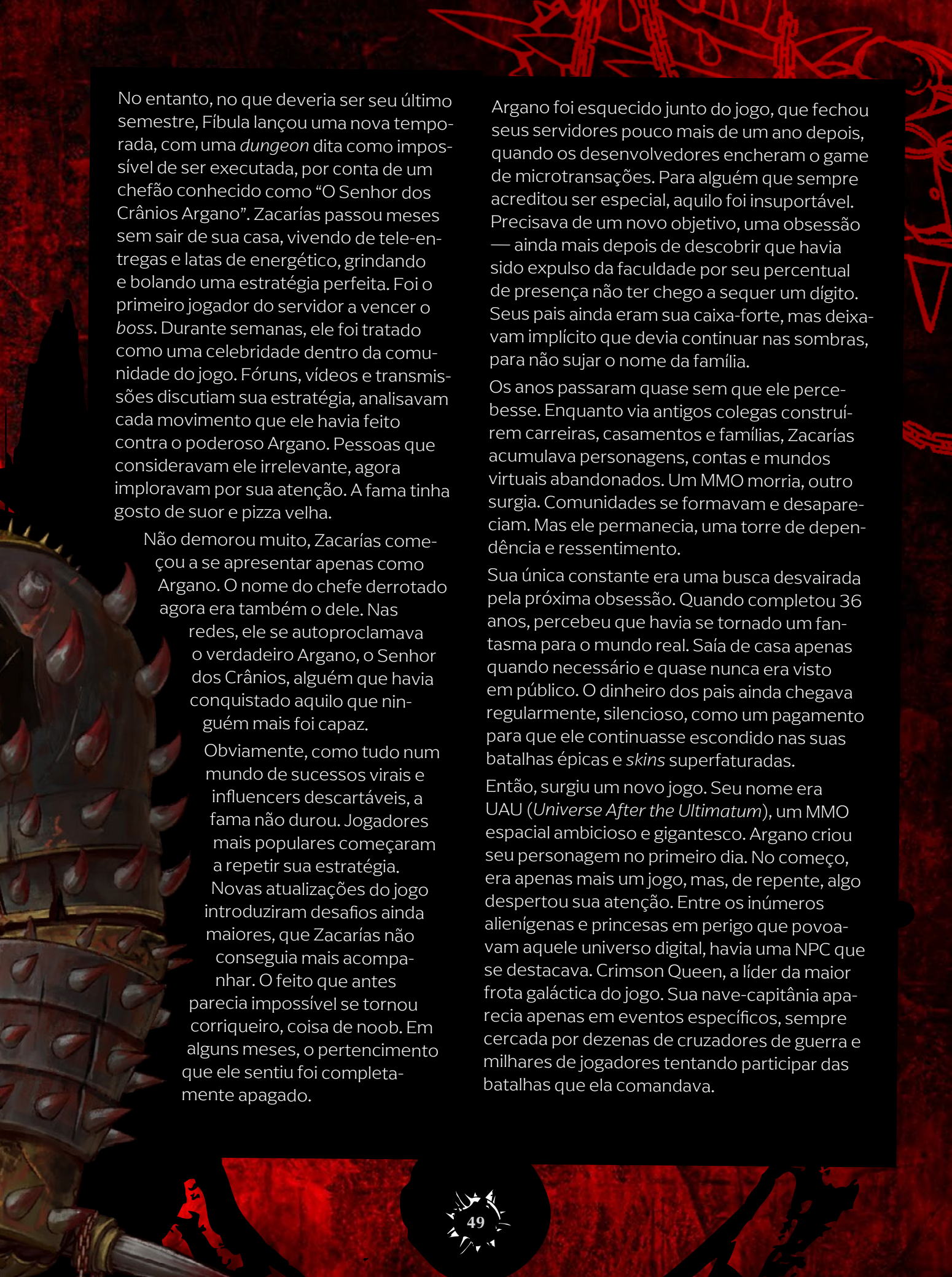
ARGANO

Alguns erguem muros e castelos apenas para se esconder ou proteger. Por outro lado, Argano vestia uma muralha apenas para expor seu coração à mulher que amava — mesmo que isso o atrofiasse por completo e, que a cada segundo sua existência fosse apenas dor e agonia. Tudo isso apenas para ser largado no chão frio, como um brinquedo quebrado.

Zacarías nasceu em uma família rica num bairro nobre de Madri. Seus pais eram grandes empresários do setor metalúrgico e, por conta disso, o garoto sempre teve fácil acesso a tudo que desejava. Desde cedo, se interessou pelo mundo da tecnologia, então, quando adolescente, foi aceito numa das mais renomadas universidades do país.

Ele foi ligeiro em se gabar nas, ainda rudimentares, redes sociais, falando sobre como merecia aquele espaço e como era o único responsável pelas suas conquistas — mesmo só estando na universidade por conta do dinheiro dos pais.

Em seu primeiro semestre na faculdade, ele quase foi reprovado por frequência, já que preferia ficar em casa jogando o lançamento de Fíbula — o grande conceitor do gênero MMORPG de fantasia medieval, que geraria futuramente toda franquia de jogos, filmes e lancheiras. Ainda que passando muito mais tempo do que o necessário no sanguinolento mundo de Astertoth, conseguiu a muito custo concluir os primeiros anos da faculdade.



No entanto, no que deveria ser seu último semestre, Fíbula lançou uma nova temporada, com uma *dungeon* dita como impossível de ser executada, por conta de um chefe conhecido como “O Senhor dos Crânios Argano”. Zacarías passou meses sem sair de sua casa, vivendo de tele-entregas e latas de energético, grindando e bolando uma estratégia perfeita. Foi o primeiro jogador do servidor a vencer o boss. Durante semanas, ele foi tratado como uma celebridade dentro da comunidade do jogo. Fóruns, vídeos e transmissões discutiam sua estratégia, analisavam cada movimento que ele havia feito contra o poderoso Argano. Pessoas que consideravam ele irrelevante, agora imploravam por sua atenção. A fama tinha gosto de suor e pizza velha.

Não demorou muito, Zacarías começou a se apresentar apenas como Argano. O nome do chefe derrotado agora era também o dele. Nas redes, ele se autoproclamava o verdadeiro Argano, o Senhor dos Crânios, alguém que havia conquistado aquilo que ninguém mais foi capaz.

Obviamente, como tudo num mundo de sucessos virais e influencers descartáveis, a fama não durou. Jogadores mais populares começaram a repetir sua estratégia. Novas atualizações do jogo introduziram desafios ainda maiores, que Zacarías não conseguia mais acompanhar. O feito que antes parecia impossível se tornou corriqueiro, coisa de noob. Em alguns meses, o pertencimento que ele sentiu foi completamente apagado.

Argano foi esquecido junto do jogo, que fechou seus servidores pouco mais de um ano depois, quando os desenvolvedores encheram o game de microtransações. Para alguém que sempre acreditou ser especial, aquilo foi insuportável. Precisava de um novo objetivo, uma obsessão — ainda mais depois de descobrir que havia sido expulso da faculdade por seu percentual de presença não ter chego a sequer um dígito. Seus pais ainda eram sua caixa-forte, mas deixavam implícito que devia continuar nas sombras, para não sujar o nome da família.

Os anos passaram quase sem que ele percebesse. Enquanto via antigos colegas construírem carreiras, casamentos e famílias, Zacarías acumulava personagens, contas e mundos virtuais abandonados. Um MMO morria, outro surgia. Comunidades se formavam e desapareciam. Mas ele permanecia, uma torre de dependência e ressentimento.

Sua única constante era uma busca desvairada pela próxima obsessão. Quando completou 36 anos, percebeu que havia se tornado um fantasma para o mundo real. Saía de casa apenas quando necessário e quase nunca era visto em público. O dinheiro dos pais ainda chegava regularmente, silencioso, como um pagamento para que ele continuasse escondido nas suas batalhas épicas e *skins* superfaturadas.

Então, surgiu um novo jogo. Seu nome era UAU (*Universe After the Ultimatum*), um MMO espacial ambicioso e gigantesco. Argano criou seu personagem no primeiro dia. No começo, era apenas mais um jogo, mas, de repente, algo despertou sua atenção. Entre os inúmeros alienígenas e princesas em perigo que povoavam aquele universo digital, havia uma NPC que se destacava. Crimson Queen, a líder da maior frota galáctica do jogo. Sua nave-capitânia aparecia apenas em eventos específicos, sempre cercada por dezenas de cruzadores de guerra e milhares de jogadores tentando participar das batalhas que ela comandava.

Mas o poder dela não se equiparava ao *sex appeal* que ela emanava. A Crimson Queen vestia uma armadura vermelho-sangue, com detalhes negros espalhados, e uma estrutura longa, como uma capa real que flutuava no vácuo do espaço. Espinhos metálicos se projetavam de seus ombros e de sua coroa, enquanto fios e cabos tecnológicos se misturavam com seus cabelos rubros e pareciam se conectar diretamente ao seu corpo.

Seu rosto era pálido, estatuesco, com olhos intensos que brilhavam como rubis sempre que ela surgia nas transmissões holográficas do jogo. Havia algo nela que Argano não conseguia explicar. Ele começou a procurá-la desesperadamente. Sempre que um evento envolvendo a Crimson Queen surgia nos anúncios do jogo, ele estava lá. Não importava a hora, não importava quanto tempo tivesse que esperar.

Em uma de suas “adorações” à rainha, a energia de sua casa caiu por alguns instantes e Argano ficou desesperado pensando que a tinha perdido. Ele precisava de mais. O digital não era suficiente. O desejo de fazer a Crimson Queen ser real foi tamanho que ele se viu obrigado a contratar uma garota, não para companhia ou qualquer outro propósito, apenas para se vestir da personagem.

Argano enviou dezenas de referências, capturas de tela, modelos 3D extraídos do jogo, códigos de cor, descrições minuciosas da armadura, da coroa, da capa e pagou valores absurdos para que cada detalhe fosse reproduzido. Quando ela chegou, vestida com a réplica daquela soberana digital, o cômodo sujo que usava como lar — repleto de embalagens vazias, roupas espalhadas e restos de comidas, impregnado com um único misto de podridão com odor humano — pareceu pequeno demais para recebê-la.

Ela até tentou puxar algum assunto, mas Argano a interrompeu, ele queria apenas ficar admirando. Sem tocar nem conversar, mal piscava com medo da visão sumir. Ele ficou ali por horas e, eventualmente, pegou no sono.

Quando acordou, levou alguns segundos para entender onde estava. A luz fraca da manhã revelava o estado deplorável de seu quarto, mas a mulher não estava mais lá. Por um instante, Argano pensou que tudo fosse um sonho, talvez um delírio causado pela exaustão e anos de isolamento. Então, ele abriu o aplicativo de seu banco.

O saldo quase zerado o trouxe de volta à realidade com a brutalidade de um soco. Ela havia levado praticamente tudo. Argano ficou sentado à beira da cama por algum tempo, encarando os pôsteres antigos do Fíbula decompostos a sua frente. Seu corpo quase não respondeu quando, pela primeira vez em meses, levantou-se e deixou sua casa.

Era noite, o céu de Madri parecia carregado. Ele a encontrou em um beco, ao lado de um caixa 24 horas de onde ela sacava seu dinheiro. Pesando mais de 150 quilos, Argano tampava a pouca luz da lua que iluminava o local. A mulher, ainda vestindo o figurino — agora desgastado e com alguns detalhes quebrados — se viu diante de algo quase duas vezes maior que ela, vestindo uma expressão de ódio sombrio. Tudo que ela pode fazer foi implorar, pedir por perdão, prometer que devolveria o dinheiro. Mas isso só enfureceu o monstro em sua frente. Sabia que sua rainha jamais se rebaixaria dessa maneira. Aquela em sua frente não passava de uma imitação, um erro enorme que precisava ser corrigido.

O som de motores de uma rua próxima abafava os últimos gritos e choros de sua primeira vítima. O Senhor dos Crânios não saiu de lá sem uma recompensa. Ao voltar para casa, apenas se sentou na frente de sua prateleira de colecionáveis, agora admirando a coroa encharcada de sangue.

Eventualmente, batidas na porta. Sabia que a hora chegaria. Estava pronto para encarar seu destino e deixaria que a justiça dos homens decidisse por ele. No entanto, o que viu em sua frente parecia um delírio. Seus sonhos tinham tomado forma humana e voltado para lhe reverenciar. Sua rainha pairava no vão da porta, sorrindo sedutoramente. “Argano, não é?”, disse a voz melodiosa. “Eu tenho algo que vai lhe servir direitinho”.

PESSOA • MÉDIO • VD 100

SENTIDOS Percepção -20 | Iniciativa 20+5

DEFESA 26

Fortitude 40+10 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** -20

PV 120 | Machucado 60

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADE Morte

DESLOCAMENTO 9M | 6□

AGI	1	INT	1	VIG	4
FOR	4	PRE	0		

PERÍCIAS Atletismo 40+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MAÇA PESADA Corpo a corpo

Teste 40+15, crítico x3

Dano 4d8+20 perfuração

REAÇÃO ❖ GUARDIÃO

Uma vez por rodada, se Argano estiver em alcance curto da Escarlata, ele sofre um dano direcionado a ela.

PADRÃO ♦ ERGUER MAÇA

Argano ergue sua maça acima de sua cabeça. Por si só, esta habilidade não faz nada, mas permite que ele use Golpe Arrasador.

PADRÃO ♦ GOLPE ARRASADOR

Argano desce sua maça, golpeando um ser adjacente de cima para baixo com força devastadora. O alvo sofre 4d12+20 pontos de dano de perfuração (Fortitude DT 21 reduz à metade).

COMPLETA ❖ ESMAGAR OSSOS

Argano se move e passa por cima de um ser em alcance curto, usando o peso de sua armadura para quebrar os ossos dele. A vítima sofre 4d10+20 pontos de dano de perfuração e fica fraca por um dia (Reflexos DT 21 reduz à metade e evita condição). Argano só pode usar esta habilidade em um alvo que esteja caído ou atordoado.

CHISPA

Mais velocidade. Para Chispa, cada segundo precisava ser ganho. Aceleração. Potência. Risco. Quanto mais perto do desastre iminente, mais vivo ele se sentia.

O segundo filho da família del Toro, Castel cresceu nas periferias industriais de Monterrey, no norte do México, cercado por oficinas mecânicas, ferro-velhos — e o constante barulho dos motores. Seu irmão mais velho, Germán, era tudo para ele, tanto melhor amigo como um excelente rival nas corridas de carrinhos de rolimã improvisadas que tomavam lugar nas longas avenidas da cidade aos fins de tarde.

Castel sempre ganhava, mas não porque seu carrinho era melhor ou porque tinha mais controle sobre o veículo improvisado. Ele ganhava porque simplesmente não tinha medo de se machucar no final. Sem nunca frear, sempre acelerando. Ele costumava sair com as pernas raladas, e até mesmo fraturas, mas mal parecia se importar com a dor — só conseguia focar na vitória. Germán frequentemente o repreendia, implorando para que ele tomasse mais cuidado, entretanto Castel apenas via isso como desculpas de um mal perdedor.

Os dois nunca tiveram muito em termos de educação. Sua mãe mal conseguia sair da cama, estava sempre doente e reclamava constantemente de dores que os médicos nunca conseguiam diagnosticar. Seu pai era um homem ocupado, administrava uma singela oficina de automóveis numa área nobre da cidade, recebendo clientes com carros modernos e caros, máquinas reluzentes que contrastavam com a realidade simples da família.



Desde pequenos, Germán e Castel passavam horas ali depois da escola, observando, em silêncio, motores sendo desmontados, aprendendo a diferença entre cada peça, cada ruído, cada falha. Germán aprendia rápido, era obcecado com a engenharia da coisa. Castel, por outro lado, se conectava com os roncões e gases quase num nível tântrico, sentindo as vibrações das peças com as mãos.

Quando foram considerados grandinhos o suficiente para isso, passaram de meros espectadores a auxiliares do pai na oficina, um dos raros momentos em família que os três dividiram juntos. Foi ali, na oficina, que o apelido Chispa nasceu — já que sempre que mexia em motores velhos ou improvisava reparos perigosos, faíscas voavam para todos os lados. Já seu irmão, recebeu o apelido Estallido.

Aos seus 14 anos, o pai de Chispa sofreu um infarto fulminante e faleceu, consequência de anos de jornadas exaustivas na oficina, trabalhando até tarde da noite para sustentar a família. O barulho das ferramentas cessou de repente, e o lugar que sempre pareceu vivo passou a carregar um inquietante silêncio.

Com a morte do pai, o negócio da família caiu nas mãos de um Estallido de 17 anos que, apesar de habilidoso, ainda era jovem demais para carregar sozinho o peso da responsabilidade e da disciplina. Pouco a pouco, a oficina deixou de ser apenas um ambiente de trabalho e se tornou um ponto de encontro para rachas. A oficina, anfitriã de tardes cheias e animadas, se tornou um local noturno, de atividades na calada da noite, motores abertos sobre bancadas, cheiro de combustível no ar e gritos de apostas ecoando.

Estallido tentava manter certo controle sobre aquilo. Para ele, as corridas eram apenas uma forma rápida de ganhar dinheiro e manter o negócio funcionando. Afinal, ele ainda se via como o provedor, o único capaz de sustentar a mãe e o serelepe irmão mais novo.

Para isso, Germán passou a trazer cada vez mais competidores para a oficina. No começo, apenas velhos amigos, pilotos de rua que precisavam de pequenos ajustes antes das corridas, fosse trocar velas, reforçar uma suspensão ou ajustar um carburador velhos que tremiam demais quando o motor passava do limite.

Chispa gostava dessas noites. A oficina ficava cheia de vozes, um rádio antigo cantava reggaetón a todo volume e o ar mantinha um aroma constante de. Enquanto Estallido batia papo com os pilotos e negociava apostas, Chispa se mantinha mais atrás, com a visão mergulhada dentro de motores abertos e as mãos sujas de óleo até os pulsos.

Com o tempo, tipos esquisitos surgiram no galpão da oficina. A princípio apenas um ou outro estranho parado no fundo da oficina, observando em silêncio enquanto os outros corredores riavam alto e discutiam trajetórias. Não falavam muito, não bebiam e quase nunca tiravam os casacos pesados, mesmo nas noites quentes de Monterrey.

As vestimentas eram estranhas. Grossas e cheias de peças metálicas costuradas no tecido como placas improvisadas. Algumas pareciam peças de motor reaproveitadas, presas aos ombros ou aos antebraços. Quando se moviam, pequenos sons de metal raspando podiam ser ouvidos. Mas o que realmente chamava atenção de Chispa eram os cabos. De baixo dos casacos saíam fios grossos de cobre, enrolados como serpentes ao redor dos braços ou passando pela cintura. Eles desciam até o chão e terminavam em conectores improvisados que os pilotos encaixavam diretamente nos motores dos carros.

Quando os motores ligavam, Chispa sentia um impulso incontrolável de tomar aquelas pistas. Queria ser a velocidade, mas não tinha como passar por cima do irmão para tanto. Com o pouco de responsabilidade que o pai havia conseguido lhe passar antes de morrer, Germán fazia de tudo para manter o irmão afastado daqueles corredores. Castel podia ajudar nos reparos, observar de longe, até montar peças nos carros deles, mas correr contra aqueles exóticos estranhos estava fora de questão.

Volta e meia, a discussão aflorava. Chispa disse que não via sentido em consertar carros que nunca poderia dirigir. Estallido respondeu que algumas máquinas brilhavam mais quando cruzavam o horizonte. No fim, era sempre o mais velho quem tinha a palavra final.

Os anos passaram. Chispa completou 18 anos e pediu a uma senhora da sua rua para lhe fazer dreads no cabelo. Naquela noite, as avenidas industriais de Monterrey estavam vazias, como raramente ficavam. O asfalto ainda guardava o calor do dia, não havia vento e a oficina estava lotada, motores ligados e apostas sendo murmuradas entre goles de cerveja barata.

Germán jogou as chaves na direção do irmão. “Só uma corrida.” Chispa não podia acreditar. O carro não chamava atenção, tinha um chassi velho, reforçado com peças de sucata e um motor que os dois haviam reconstruído juntos inúmeras vezes. No entanto, quando girou a chave, os pistões responderam com um rugido profundo que fez seu peito vibrar. Os del Toro entraram no mesmo carro — Chispa no volante e Germán ao seu lado, afivelando o cinto de segurança.

Na largada, Chispa percebeu algo suspeito. Alguns dos outros carros tinham expostos aqueles mesmos fios de cobre que vira na roupa daqueles estranhos. Alguns cabos se conectavam aos casacos dos pilotos e se entravam diretamente no motor, tornando homem e máquina uma coisa só.

Quando a corrida começou, todavia, tudo desapareceu de sua mente. As luzes da cidade se distorciam como riscos no vidro, o vento cortava o carro e o motor gritava como se fosse explodir a qualquer segundo. Pela primeira vez na vida, Chispa sentiu aquilo de verdade—descer os morros com carrinhos improvisados não chegava nem perto disso.





Chispa quase bateu o carro inúmeras vezes, mas Germán confiava em seu irmão e não o reprimiu. Cada curva se tornava uma prova de sua capacidade, mais um momento em que Chispa não sabia se quem tomava as decisões era ele mesmo ou o carro.

Por alguns minutos, tudo parecia perfeito. O carro devorava o asfalto das calles de Monterrey, disparando entre os outros corredores. O motor gritava alto demais, como vozes torcendo por sua vitória. Chispa gritava ainda mais alto, urrando a cada ultrapassagem.

Então, na última curva, viu apenas um veículo à sua frente. Era um daqueles estranhos com luzes neon por todos os lados. De repente, suas luzes começaram a se concentrar na parte traseira do carro, como se algo estivesse sendo carregado. Germán sabia o que iria acontecer. “Freno! Freno! Freno!” As palavras não chegaram a seu ouvido. Chispa teve a única resposta que conhecia. Acelerou.

Flashes e sensações desconexas passaram pela sua mente. O gosto de metal de seu próprio sangue misturado com o amargo intenso e, ao mesmo tempo, doce da gasolina dilatava sua garganta o impedindo de respirar. Os sons atrasados de metal rasgando, o vidro quebrando. A visão de ser arremessado do carro e, por um breve segundo, podia jurar que o mundo se dilatava sobre ele. As luzes dos postes riscavam o céu como faíscas amareladas enquanto o asfalto vinha ao seu encontro rápido demais.

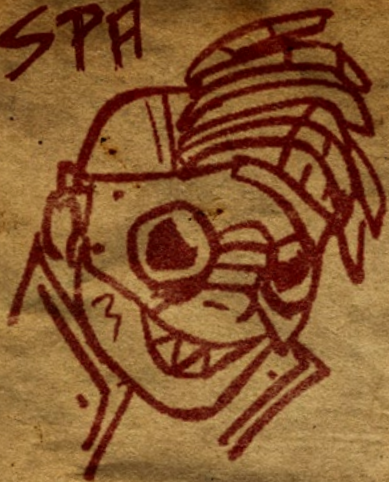
Arrastado para longe contra sua vontade, como se fosse apenas uma peça, enquanto a visão do que um dia foi o carro que tanto trabalhou junto do irmão se reduzia a uma pilha de metal em chamas. Pela primeira vez em toda a vida, Chispa se arrependeu de acelerar.

Quando finalmente acordou de verdade, dias depois, o mundo parecia menor. Os médicos falavam pausadamente, nem pareciam mexicanos. Eles escolhiam cada palavra como se elas pudessem quebrá-lo mais ainda. Suas duas pernas haviam sido destruídas no impacto, esmagadas além de qualquer possibilidade de reconstrução e tiveram de ser amputadas.

Incrivelmente, aquilo não foi o que mais doeu. Germán não havia sobrevivido ao acidente. O metal e as válvulas haviam sido, apropriadamente, seu último casulo. Nos meses seguintes, Chispa descobriu o pesadelo de que falavam as velhas músicas, o som do silêncio era uma oficina tão vazia quanto sua mente.

O prédio da oficina da família ainda estava lá, mas nada havia de vivo dentro dela. As ferramentas permaneciam nas mesmas posições de sempre, os motores desmontados ainda ocupavam as bancadas, mas sem Germán ali, tudo parecia apenas sucata. Sem corridas, sem motores gritando, sem ninguém para competir. Sua velha amiga, a solidão.

CHISPA



Chispa passou meses tentando consertar qualquer coisa que aparecesse na sua frente, fossem motores velhos, carros abandonados ou peças que nem precisavam de reparo. Ele simplesmente não sabia mais o que fazer. A mãe enlutada se tornou uma múmia, mal respondia e resistia até a fazer suas refeições.

As madrugadas eram ainda piores. Era o horário que as corridas costumavam começar. Às vezes, ele conseguia ouvir motores distantes ecoando pela cidade, e, por um instante, imaginava que Germán ainda entraria pela porta da oficina com um sorriso cansado e um novo problema mecânico para resolver. Mas a porta de zinco permanecia fechada.

Cansado da cadeira de rodas, projetou um veículo que lhe garantisse mobilidade e velocidade. Terminou com uma espécie de *handbike* motorizada, alimentada por um motor traseiro. Corria sozinho em frente à oficina, torcendo por um novo acidente que o unisse ao irmão. Eventualmente desistiu.

Quase um ano se passou desde o acidente. Numa noite, aquelas mesmas pessoas estranhas voltaram, mas, dessa vez, eles não queriam correr. Vieram por Chispa. Disseram que ele havia visto algo naquela noite. Falaram sobre máquinas que podiam ser mais do que máquinas, sobre motores alimentados por um combustível capaz de gerar algo que não pertencia à nossa Realidade.

Chispa não se importava, mas eles insistiam que aqueles carros haviam sido projetados por Germán — e que agora era a obrigação dele herdar esse propósito, algo de que ele muito precisava. O jovem começou a trabalhar para os corredores, consertando e modificando carros que a física dizia que não deviam funcionar. Fazia motores rugirem mais alto do que qualquer engenharia normal permitiria, atingir velocidades que desafiavam a aerodinâmica.

Por boa parte dos seus vinte e tantos anos, Chispa viveu assim. Um mecânico fantasma de corridas ilegais que aconteciam por todo mundo. Conheceu os cinco continentes, os tipos mais inusitados e o horror do mundo ocultista. Mas mesmo com motores paranormais, carros impossíveis e velocidade suficiente para desafiar qualquer coisa, nunca encontrou algo que pudesse trazer seu irmão de volta.

Até que alguém lhe prometeu algo. Em uma competição na Espanha conheceu uma ruiva sedutora, usando uma armadura cuja engenhosidade dava inveja à mais ambiciosa de suas criações. Seu nome era Escarlata.

“Posso lhe dar tudo que você quiser”.

As faíscas de Chispa se reacenderam.

PESSOA • MÉDIO • VD 100

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 30+5

DEFESA 26

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 30+10 | **Vontade** 20+10

PV 90 | Machucado 45

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADE Morte

DESLOCAMENTO 15M | 10□

AGI	3	INT	4	VIG	1
FOR	1	PRE	1		

PERÍCIAS Pilotagem 30+10, Tecnologia 40+10

MOTOR FRÁGIL Um personagem pode tentar atacar o motor na parte de trás do triciclo de Chispa. Ataques contra o motor sofrem -1d20 (por ele ser um alvo pequeno e em constante movimento). O motor tem Defesa 26, RD 5 e 20 PV, e se for destruído, explode em uma nuvem de fumaça, causando 4d6 pontos de dano (metade perfuração e metade fogo) a Chispa. Além disso, Chispa fica imóvel, desprevenido e perde suas habilidades Acelerar e Investida com Lança. Chispa pode consertar seu motor, mas demora 1d4+1 horas para fazer isso.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TIRO DE ESCOPETA À distância ✧ CURTO

Teste 30+15, crítico x3

Dano 6d6+20 balístico

REAÇÃO ✧ ACELERAR

Uma vez por rodada, Chispa pode acelerar seu triciclo para escapar de um ataque ou efeito.

Ele recebe +5 na Defesa e em testes de resistência contra esse ataque ou efeito.

PADRÃO ♦ GRANADA FLAMEJANTE

Chispa atira um dispositivo explosivo em alcance curto. Todos os seres a até 3m da explosão sofrem 6d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos DT 21 reduz o dano à metade e evita a condição).

COMPLETA ✧ INVESTIDA COM LANÇA

Chispa acelera em direção a um ser em alcance médio para atravessá-lo com sua lança! O alvo pode escolher resistir ou saltar para fora:

◊ **Se saltar para fora:** o alvo faz um teste de Reflexos (DT 21). Se passar, consegue saltar e escapar da lança. Se falhar, não consegue saltar a tempo e é trespassado pela lança, sofrendo 6d8+20 pontos de dano de perfuração.

◊ **Se resistir:** o alvo pode fazer um ataque ou outra ação contra Chispa. Se fizer um ataque, resolva ele normalmente; depois do ataque é trespassado pela lança, sofrendo 6d8+20 pontos de dano de perfuração. Se fizer outra ação (por exemplo, tentar saltar para cima do triciclo de Chispa), deve fazer um teste de perícia (DT 21). Se passar, consegue o que queria; se falhar, não é rápido o bastante e, além de não conseguir, é trespassado pela lança, sofrendo 6d8+20 pontos de dano de perfuração.

TORVO

100 ANOS ATRÁS

O ex-artesão real, Señor Giorgio Monchito, cria um conjunto de armaduras a pedido do Grande Inquisidor, Niño de Guevara. Ao descobrir a existência de tal aberração, o papa Paulo V ordena que elas sejam destruídas.

A Guarda Suíça utiliza equipamentos avançados e explosivos para dismantelar as armaduras, mas conclui que eram indestrutíveis, como “peças do próprio demônio”. O Vaticano sela-as em uma câmara subterrânea em algum lugar da península Ibérica.

120 ANOS ATRÁS

O historiador brasileiro Josué de Andrade Reiziger publica um tratado questionando a Comissão Europeia sobre a localização das “Armaduras de Guevara”, desaparecidas desde a Inquisição. O texto causa furor na comunidade científica, mas não obtém uma resposta oficial.

100 ANOS ATRÁS

Sob chefia do professor Boris Fausto, o conjunto de armaduras é encontrado nas ruínas de um prédio governamental em Málaga, na Espanha. A repercussão internacional atrai curiosos de todo o mundo. O professor Fausto fica preso em uma delas e, mesmo depois de afastado por razões médicas, insiste que precisa retomar os estudos. Ele é internado numa clínica psiquiátrica e falece dois anos depois.



Tadeo era um menino estranho, todos diziam. Quando ainda estava na pré-escola, gostava de enterrar cadáveres de animais no parque próximo da sua casa, apenas para retornar dias depois e tentar encontrá-los buscando pistas deixadas por ele mesmo. Seu pai, vendo em primeira mão o faro arqueológico do filho, tentou blindá-lo da influência do infeliz bisavô, mas bastou que Tadeo cruzasse com um artigo relatando as escavações de Boris Fausto para que ele se tornasse sua obsessão.

Na universidade de Madri, equilibrava os estudos com as festas e a experimentação normalmente associada com esse período da vida. Sua família era conservadora, então aproveitava situações como essa para fugir das amarras que sempre o prenderam e ampliar seus horizontes física e psicologicamente.

Numa *trip* induzida por drogas em seu dormitório, se viu nu em meio a um descampado, com lindas mulheres esperando por ele num horizonte que nunca chegava. Finalmente, quando parecia que enfim poderia tocar em suas beldades, paredes lhe comprimiram e o trouxeram de volta ao mundo real.

Teve alguns relacionamentos passageiros nessa época, mas sempre acabava entendido com suas companhias femininas e sua falta de perspectiva na vida. Gostava de mulheres que entendessem seu papel na vida de um grande historiador, e usava seus relacionamentos afetivos mais como válvulas de escape do que qualquer coisa. Ainda não se via como um homem controlador — apesar dos perturbadores murmurinhos que circulavam sobre ele entre suas ex.

Após sua colação de grau, passou anos estagiando em diversos museus por toda Europa, sempre mantendo como projeto secreto reaver a coleção descoberta por seu bisavô.

Durante uma longa restauração na Catedral de Sevilha, foi convidado pelos outros arqueólogos a uma noite na cidade. A princípio, Tadeo não conseguia ver como algo distante daquela maravilha da arquitetura gótica poderia lhe entreter mais. Achou as touradas entediante, apesar da excessiva crueldade da apresentação. Então, foi levado a uma apresentação de flamenco e deu de cara com a imagem mais impressionante que já viu.

Ela era ruiva, tinha movimentos leves e angelicais. Parecia um afresco que tomava vida e jogava suas castanholas ao ar. O sorriso era enigmático, escondia sedução, mas também uma agonia intraduzível. Quando veio a sua mesa após a apresentação sabia que faria dela sua esposa.

Os primeiros dias ao lado de Camila sob as sombras góticas de Sevilha pareciam um sonho anacrônico. Ela parecia vinda de outra era. Dançava nua por entre as paredes de seu quarto de hotel, como uma cortesã da era renascentista. Tadeo lia seus poemas preferidos em voz alta e ela apenas ria, como que debochando de Cervantes e Neruda.

Ao retornar para Málaga, no fim daquele ano, apresentou Camila aos pais. Eles se viram encantados com sua beleza acachapante, mas Tadeo destruiu o bom clima durante a ceia quando entrou em uma discussão ferrenha com seu pai sobre o legado dos Fausto. “Você viu o que essas monstruosidades fizeram com ele”, repetia o patriarca. Camila se levantou e foi para o quarto. Era a última vez que Tadeo passaria o Natal com os pais.

Quando se tornou o curador do Centro de Arte Reina Isabel, em Madri, uma de suas primeiras atitudes foi abrir espaço entre os Dalis e Picassos para a coleção de armaduras medieval que atazanava seus sonhos durante a maior parte da vida adulta. Camila recebeu bem a notícia da mudança para Madri, ainda que tivesse de deixar a companhia de dança para morar com o noivo. Tadeo lhe assegurou que seu novo salário asseguraria um bom apartamento e que teria uma vida perfeita na capital.

Os primeiros problemas surgiram logo depois do casamento. Tadeo chegava em casa frustrado — administrar um dos maiores museus da Europa era estafante —, então recorria a Camila como peça de seu conforto. Quando confrontado sobre seu papel no casal, Tadeo tinha dificuldade pra entender do que a esposa falava, afinal, para ele, ela tinha a vida ideal — nem sequer precisava trabalhar! Conseguia sentir que estava mais quieta e pálida, já que, a seu pedido, quase não saía mais de casa, mas tinha prioridades maiores no museu do que se preocupar com a psicologia feminina.

Mais ou menos na época em que conseguiu financiar a exposição das armaduras, começou a se aproximar de uma das funcionárias da enfermaria do museu. Seu nome era Ana, era brasileira e viera para a Espanha a trabalho, mas, eventualmente, tomou o país como novo lar.

Ana era forte, imponente, corada. Tudo que Camila não podia ser. A atitude mais fria e centrada despertava em Tadeo um desejo por sua submissão que há muito sentia falta na esposa. Ela sabia que o amante era casado, ele nem mesmo fazia questão de esconder. Numa de suas escapadas noturnas com Ana, sob a desculpa de uma “pesquisa importante no museu”, mostrou a ela uma foto de Camila. A brasileira se mostrou impressionada, pedindo para conhecê-la, mesmo Tadeo deixando claro que ela e Camila não poderiam viver no mesmo mundo.

Em sua verdadeira pesquisa no museu, descobria mais e mais sobre a impossibilidade de controle dessas armaduras. Diversas tentativas do passado de compreendê-las só resultava em dor. Isso irritava Tadeo profundamente, ele precisava de controle em seu trabalho. Precisava ser melhor do que seus antepassados.

Controle era exatamente o que estava faltando. Em casa, Tadeo passou a sentir o comportamento da esposa mudando. Algo na sua maneira mais ríspida de falar. A forma como seus olhos agora o encarava — ele reconhecia, um olhar obstinado a encontrar algo. E foi exatamente isso que ela fez, ela descobriu sobre Ana. Ainda assim, no começo, seu marido apenas se fez de desentendido. Arrumava desculpas. Mudava de assunto. Invertia a culpa. Mas Camila não recuava. E era exatamente isso que ele desejava. Uma desculpa para reafirmar o seu domínio. Esmagar essa resistência lhe trazia uma satisfação quase eufórica, era difícil de esconder.

Aos poucos, a resistência foi se cessando até virar aceitação. Tadeo não podia aceitar acabar tão fácil. Foi até Ana em busca de uma nova dinâmica. Sugeriu que os três se envolvessem. Já sabia que ela aceitaria. Desde o dia em que viu a fotografia, não escondia seu fascínio por sua esposa, insinuando mais de uma vez a possibilidade de uma *ménage* entre eles. Agora, era só formalizar o inevitável. Fez o convite à Camila. Perguntou já sabendo a resposta, assim como ele, sua esposa adorava novidades.

As próximas noites foram especiais. Intensas. Os lembrando até de seus primeiros dias com a esposa. Mas, para Tadeo, havia algo errado. Algo que escapava de seu controle. Ana rindo olhando fixamente para Camilla, hipnotizada pelo movimento de seus lábios declamando um poema que ele havia a ensinado. Era isso que ele desejava? O prazer de esmagar essa resistência nunca veio. Não importava o que ele fazia, elas sempre continuavam. Uma pela outra. Por meses. Como se ele fosse apenas um obstáculo necessário no relacionamento das duas.

Nada avançava, nem mesmo no trabalho. A pesquisa com as armaduras estava estagnada há tanto tempo. Ninguém mais parecia disposto a se arriscar, todos disfarçando o medo como prudência acadêmica. A ideia veio naturalmente. Se elas estavam tão dispostas a não ceder a controle nenhum, então, seriam as cobaias perfeitas.

O aniversário de um ano desde que Ana passara a fazer parte da relação se aproximava. Tadeo organizou um presente com um cuidado quase cerimonial. Moveu contatos dentro do museu, contornou protocolos, ignorou alertas. Para viabilizar o acesso às peças, recorreu a um nome antigo nos corredores da burocracia acadêmica. Um explorador experiente, conhecido por operar na margem da legalidade. Preso havia anos em processos intermináveis, aguardando autorizações que nunca vinham, ele não hesitou quando recebeu a proposta. Para Tadeo, era mais uma ferramenta.

Na madrugada marcada, o museu estava silencioso demais, menos guardas que o normal, equipamento de segurança sem manutenção. O explorador pegava o que queria, em troca, contrabandeava as armaduras de volta para o herdeiro dos Fausto. Tadeo não se importava com as perdas colaterais.

Naquela manhã, Ana e Camila foram surpreendidas pelo marido. Disse estar arrependido de como as vinha tratando nos últimos meses. Falou sobre um presente — como se existisse qualquer coisa capaz de compensar o que as duas aturaram. As levou até a garagem, onde as seis peças medievais as esperavam. “Escolham qualquer uma”, disse de uma maneira que quase disfarçava a ansiedade que sentia naquele momento.

Camila caminhou até elas, encantada.

Já as vira algumas vezes no museu de seu marido, mas sempre atrás de camadas de vidro blindadas. Estar tão perto era tão diferente — quase íntimo. Rapidamente, estava decidida. Ana ainda hesitava. Observava Tadeo mais do que as peças, mas sua amada apontou para uma peça e disse que combinava com ela. Isso era tudo que precisava ouvir.

Vestiram ao mesmo tempo, as armaduras fecharam por conta própria. Primeiro, um encaixe seco. Depois, outro. E outro. As placas de metal deslizando como músculos, despertadas depois de um séculos de inércia. Um som de rasgo seguiu os encaixes. O rosto de Camila se contorcia com a dor. Ana não conseguiu segurar os gritos. O sangue começou a escorrer pelas frestas. Lento. Denso. Traçando linhas escuras pelo metal antes de serem absorvidas.

Tadeo não se moveu.
Observava. Hipnotizado.

Cansado e realizado, se deu de costas para um descanso digno depois de semanas planejando. Trancou-as na garagem. Encostou a testa na porta por um instante. Respirou. Antes de ser jogado para trás com força. O impacto o lançou contra o chão. Por um instante, tudo ficou em silêncio — exceto pelo som metálico que ainda vibrava. “E a sua, amor?”, Camilla disse em meio às lágrimas.

Ele tentou escapar, se arrastando para trás, mas sentiu um agarrão na perna. Forte demais. Ouviu os ossos rompendo. A dor veio como um clarão seco. Foi arrastado até uma armadura, uma que parecia ser de bronze. A mesma que prendeu seu bisavô há quase um século. Implorava por uma misericórdia que ele não forneceria a ninguém.

Agora, imóvel. Não havia mais esforço. Não havia mais escolhas. Ela o mantinha consciente o tempo todo. Seguindo as ordens de Escarlata. Sempre de pé, sempre presente, sempre lúcido. Forçado a observar cada novo parceiro que ela trazia. Obrigado a apenas fechar a porta e ouvir. Sua única satisfação — pequena e miserável — era assistir Ana. Pequenos tremores. Hesitações. Fragmentos de dor que vazavam entre os movimentos da armadura.

Cada segundo era dor. E nela encontrou a resposta. Sua busca compulsiva pela autoridade só o levou ao destino patético que merecia. Vestido pelo que sonhava em vestir. Usado como um rele componente por quem nunca teve o reconhecimento que merecia — pelo menos, não com ele. Incapaz de ter controle algum. Nem sobre elas. Tampouco sobre sua própria morte.

PESSOA ♦ **MÉDIO** ♦ **VD 20**

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20

DEFESA 21

Fortitude 20+5

Reflexos 20

Vontade 20+10

PV 30 | Machucado 15

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADE Morte

DESLOCAMENTO 0M | 0□

AGI	1	INT	1	VIG	2
FOR	1	PRE	1		

FONTE DE RITUAIS Torvo é praticamente um cadáver animado, sendo usado por Escarlata como uma fonte ambulante de componentes ritualísticos. Se Torvo estiver em alcance curto de Escarlata, ela pode arrancar a vida dele sempre que causar dano com um ritual. Se Escarlata fizer isso, seu ritual causa +2d6 pontos de dano do mesmo tipo e Torvo perde 2d6 PV.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR
MANOPLA ESPINHENTA

Corpo a corpo

Teste 20+10

Dano 1d6+5 perfuração

ESCARLATA

Dançar é levar e se deixar ser levado. É submissão e dominação ao mesmo tempo. Escarlata ouviu desde cedo da mãe, uma famosa pianista da Espanha, que música é matemática, é estrutura, padrões lógicos que definem a harmonia certa. Mas, ela não sente o ritmo só na ponta dos dedos, nessa concentração de ficar apenas sentada diante de um instrumento, exaurindo-o à uma tal perfeição. Escarlata sente com toda a sua carne e sangue. Música é a parceira ideal daqueles que sentem com profundidade. Dançar é ouvir com o coração, é seduzir o próprio corpo em um transe de movimentos que falam, que simbolizam, que nem sempre precisam de palavras para dizer o que precisa ser dito. Movimento é liberdade, e Escarlata sabe dançar como ninguém.

Suas canções de ninar não foram cantigas populares conhecidas. Os primeiros sonhos de Camila Perez foram embalados por sinfonias e serenatas eruditas que sua mãe assoviava repassando cada nota a limpo em sua mente, para não errar nada em sua prática musical. Mas, vez ou outra, ouvia escapar dos lábios maternos palavras cantadas sobre seu olho cor de mel, os cabelos ruivos, presente do pai, tão amados por sua mãe, que a chamava de “sua doce menina” apenas quando ela não podia ouvir, sussurrado em seu ouvido, como se fosse um pecado expressar amor e carinho. Camila aprendeu que, apenas quando parada, fingindo dormir, viveria esses momentos tão especiais.



Toda criança procura pela atenção dos pais. Mas, para a mãe de Camila, isso era um incômodo. Seguindo uma restrita grade de horários para ter o máximo de tempo dedicado aos estudos, não gostava de ser interrompida. Esse foi o combinado com o pai: teriam, sim, um filho juntos. Mas ela não largaria os estudos, e nem desistiria da carreira. O pai aceitou. Camila nasceu. Mas o que entende uma pequena criança sobre o rigor necessário para ser uma das melhores pianistas do mundo, que envolve ficar quieta, calada, sem a atenção da mãe? Quando ouvia as músicas tocadas pela mãe, Camila queria se mexer ao ritmo do metrônomo, sair dançando pela sala, esticar os braços e rodopiar pelas valsas se imaginando num salão de baile, quem sabe valsando com um príncipe espanhol, usando um lindo vestido vermelho escarlata. Em vez disso, recebia represália sobre atrapalhar a prática tão consistente e estruturada.

Passou, então, a tentar se mover sem fazer barulho, observando os exercícios de agilidade e postura da mãe. Quando sentia que era observada, e que poderia estar atrapalhando, saía correndo e voltava para os braços do pai, que não sabia dizer não para sua pequena princesa. Durante as leituras de partituras, sua mãe ficava tão concentrada na harmonia que deslizava os dedos pelo piano, esticando-se de um lado para o outro, o pé pelos pedais, tornando os timbres mais suaves, para então envergar-se para a frente, como uma águia que desliza no ar em busca de sua presa, agarrando com firmeza o seu precioso alimento. Camila enxergava nisso uma das danças mais bonitas.



Na intenção de fazer uma surpresa para a mãe, ela e seu pai planejaram que ele a levaria escondido para fazer aulas de ballet. Atentando-se às músicas que a mãe treinava, Camila as dançaria, tendo, assim, uma forma mais direta de se conectar com ela. Na noite que decidiram isso, dormiu agitada, e não parava de se mexer na cama. Acordou descabelada, e foi logo pedindo para o pai fazer um coque profissional, com gel e tudo. Mas como faltavam as presilhas, a redinha e outros acessórios, decidiui que iriam em uma loja especializada e já comprar o que precisaria para as aulas. A vitrine era cheia de fantasias com saias em tule de personagens que Camila tinha lido em seus livrinhos clássicos. Ficou fascinada com a saia vermelho vivo cheia de detalhes em dourado dos soldadinhos de chumbo de O Quebra-Nozes, com o carmim das rosas que florescem no jardim da Rainha de Copas, e o rouge intenso de um pássaro de fogo, que lhe lembrou uma fênix. Imaginou-se dançando naquela fantasia, suas asas em brasa, faíscas reluzindo a cada giro, produzindo mais fogo, queimando e marcando o assoalho de madeira, incendiando tudo e todos.

Logo adentrou o espaço e uma mulher mais magra e esbelta que sua mãe veio lhe atender. A perfeição daquele coque de cabelos escuros e reluzentes encantou Camila. Cada fio estava perfeitamente alinhado. Pensou que era assim que sua mãe deveria se sentir com a perfeição que tentava alcançar no piano e, com isso, sentiu que aquela ideia já estava dando certo. A delicadeza com que aquela mulher lhe segurou a mão e a levou até os mostruários a impactou. Queria ter mais contatos assim com sua mãe. Queria sentir o toque da mão dela em sua bochecha, enquanto ouvia ela cantarolar baixo, quem sabe até massageando seu cabelo. Foi trazida de volta de tais pensamentos quando ouviu chamarem seu nome. O pai perguntava o que ela queria. A atendente ouviu e abriu um sorriso.

Começou comentando que Camila era um nome muito bonito, digno de uma dançarina. Pegou em uma mecha do cabelo dela, dizendo que o ruivo claro combinava com os tons delicados de azul e rosa das peças da loja. Elogiou os olhos cor de mel, ressaltando sua doçura. E assim foi levando-a em cada seção, onde Camila escolheu pelo menos cinco opções de cada produto para experimentar. Vestiu-se no provador com ânimo, imaginando todas as respostas positivas que receberia. Ouviu o que queria: “Esse collant de renda combina com sua postura”, “Essa saia com detalhes em seda brilha tanto quanto seu cabelo ao rodar”, “O trançado dessa meia-calça foi feito aqui na Espanha, uma forma de levar sua origem sempre com você”. Camila não conseguia parar de sorrir. E percebeu que seu pai também, mas não apenas para ela.

Não se lembrava de seu pai sorrir assim para sua mãe. Eles se amavam, disso Camila tinha certeza. Mas toda aquela animação com que ele falava com a atendente ela não via há tempos. Ficou com ciúmes. Mas não pelo pai. Camila queria a atenção irrestrita da mulher. Não sabia como definir aquele sentimento, aquele fogo que começou a arder em sua respiração, e depois no estômago. Camila observa que as duas sacolas estão cheias de produtos, alguns que ela não escolheu. Vê a atendente largar um pequeno objeto na mão do pai, e então pula, pegando-o e roubando a atenção deles. A caixa se abre e diversos grampos de cabelo se espalham pelo chão. A mulher se abaixa, cata um e enrola o cabelo de Camila. Leva-a até a frente de um espelho e diz que tinha ido buscar aquele modelo especialmente para ela. A atendente comenta que sempre soube que a loja precisaria ter grampos para cabelo ruivo, e que eles ficaram perfeitos nela. Diante da imagem refletida delas, Camila entendeu tudo. Entendeu que poderia usar do seu charme para conseguir o que desejava. Entendeu que seu pai não lhe negava nada, e que poderia se aproveitar disso. Entendeu que outros homens poderiam fazer o mesmo. E que gostava da atenção feminina.

No fatídico *Día de la Madre*, montou sozinha seu coque. Passou exaustivamente o pente pelo cabelo, até que todo fio ficasse onde queria. Testou as amarras da sapatilha, repassando mentalmente todos os passos da apresentação. O palco estava lotado. E Camila estava pronta. Na primeira nota, sua mãe reconheceu a música.

Esperava apenas uma apresentação comum, mas lá estava sua filha, acertando com precisão o tempo de cada tom, suave como uma pluma a deslizar pelo vento. Involuntariamente, começou a tamborilar os dedos no colo, num piano invisível. Camila aproveitava os rodopios e fixava o olhar na mãe entre cada giro, sendo ela seu ponto de segurança. Viu, então, o brilho de aprovação no olhar da mãe. Lágrimas começaram a formar em seu olho, borrando sua visão, desfazendo sua noção de espaço, confundiu seus sentidos, e então Camila perdeu o ritmo e caiu. Ouviu a plateia se assustar, e depois o silêncio, com o fim da música. Quando levantou a cabeça, recebia aplausos. Procurou sua mãe em busca de conforto, e não encontrou mais o brilho no olhar, apenas vazio, decepção.

Não desistiu do balé e passou mais alguns anos treinando e se apresentando com as músicas que sua mãe tocava, mas nunca mais a viu em uma apresentação. Não entendia como um único erro, seu primeiro, tenha sido tão grave. O público nem notou, até achou bonito, dramático. Em uma das apresentações, recebeu o convite para testar outras danças e se tornar profissional em vários estilos. Demorou, mas aceitou. Aos poucos, foi se deliciando com cada ritmo novo, liberando o corpo e se esquecendo da rigidez da mãe e do ballet. Apegou-se principalmente ao flamenco. Descobriu que a beleza do ballet poderia ser adicionada de sedução, da expressão intensa do corpo suado, em conjunto, colado a outro. Acendeu uma nova paixão em si.

Em casa, as coisas não iam bem. A mãe achava as danças de Camila vulgares. Reclamava do barulho, dizia que sua filha havia dessacralizado sua arte. Ela estranhou que a mãe passava cada vez mais tempo diante do piano, independente do horário. Ao voltar de madrugada de uma de suas apresentações, Camila encontrou sua mãe tocando freneticamente no piano. Cansada disso, foi até ela e jogou longe as partituras, que voaram em um pequeno vendaval em volta delas. Mas sua mãe não reagiu ao movimento, apenas continuou tocando. Um arrepio percorreu Camila. Ela passou a mão na frente dos olhos de sua mãe, e não obteve resposta. Camila passou tantos anos preocupada em receber o olhar orgulhoso que nem reparou que sua mãe estava com uma doença degenerativa na visão. Nesse ponto, sua mãe não enxergava mais nada. Camila sussurrou “minha doce mãe”, e então partiu em busca de uma novas conexões.

E não demorou a achar. Em uma apresentação de flamenco em um bar abraçado pela gótica sombra da Catedral de Sevilha, percebeu o olhar sinistro de um homem. Mas também instigante. Passou os próximos dias seduzindo Tadeo em um quarto de hotel, testando novos passos, descobrindo no sexo com ele uma nova dança. E foi assim que largou sua vaga na companhia, e deixou-se embalar por essa nova paixão. Logo descobriu que não foi só a dança que deixou de lado, mas sua liberdade. O casamento mal começou, e Camila já se sentia sozinha, não compreendendo o que havia se passado. Era muito cedo para a paixão terminar, ela recém tinha pegado o gosto por Tadeo e já sentia sua falta nas ausências de compromissos que ele tinha como administrador de um dos maiores museus da Europa. Tentava dizer para Tadeo que já não queria mais se arrumar tanto quanto antes e já não dançava de tanta tristeza, mas ele só entendia aquilo como reclamações sem sentido, briguinhas toscas.

Não demorou muito para começar a suspeitar de traição. Afinal de contas, ambos se conheceram e logo passaram fervorosas noites de amor, então não seria tão fora de caráter assim que Tadeo estivesse com outras. E o pior, foi tão fácil achar sobre Ana que Camila se sentiu humilhada pela falta de vontade do marido de pelo menos tentar esconder a situação. Camila se sentia amaldiçoada pela arte. Em sua primeira ida ao museu para procurar pistas sobre os supostos casos do marido, viu uma mulher se virar para ela assim que disse seu nome na portaria. Ana não tentou esconder seu interesse por Camila. E ela sentiu que aquele olhar tinha muito a dizer.

Inicialmente, ficou com ódio do museu, mas, aos poucos, foi entendendo o que Ana lhe disse. Ela contou que sabia que Tadeo era casado, e que estava num momento de experimentações na vida. Naquela breve conversa que tiveram na enfermaria, Camila simpatizou com ela, percebeu a lascívia com que lhe passava os olhos e a naturalidade com que lidou com o assunto. Aquilo parecia um... convite. Camila estava mais brava por não ter ouvido aquilo de Tadeo do que pela probabilidade de ficarem com outras pessoas. Queria que ele tivesse a respeito e sido sincero desde o início. Porque Camila também tinha desejos. E Ana poderia ser um deles. Não estranhou quando o marido pediu para abrirem a relação. Aceitou imediatamente. Então, foi Tadeo que começou a estranhar os comportamentos de Camila. Não tinha notado como ela poderia ser, também, ousada, decidida, tão parecida com... Ana!

Numa tentativa de retomar o controle e se “desculpar pela situação”, Tadeo tentou atizar a curiosidade de ambas presentear-as com algo que tanto tentava, também, controlar: as armaduras feitas pelo ex-artesão real *Señor Giorgio Monchito*, a pedido do Grande Inquisidor, Niño de Guevara. A partir do momento que Camila vestiu uma das armaduras, sua vida mudou. E para melhor. Escarlata nasceu trazendo de volta todo seu sentimento pela dança. Seu corpo desejava não apenas voltar ao que era antes, mas se superar. Se um dia amou Tadeo, agora Torvo, já não era mais tão importante. Voltou sua atenção para as novidades. Para Ana. E para novas pessoas e possibilidades. Nunca mais deixaria que confundissem sua delicadeza com fraqueza. Diante do palco da vida, e da morte, eternizaria até seu último movimento em uma dança apaixonante.



PESSOA • MÉDIO • VD 120

SENTIDOS Percepção 4²⁰+10 | Iniciativa 3²⁰+10

DEFESA 28

Fortitude 2²⁰+5 | **Reflexos** 3²⁰+5 | **Vontade** 4²⁰+10

PV 100 | Machucado 50

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto, perfuração 5, Sangue 10

VULNERABILIDADE Morte

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3	INT 3	VIG 2
FOR 2	PRE 4	

PERÍCIAS Atletismo 2²⁰+5, Enganação 4²⁰+10, Ocultismo 3²⁰+10

DAR O FORA Um ser que tenha se envolvido com Escarlata (veja a habilidade Sedução) pode tentar terminar com ela. Se fizer isso, deve fazer um teste de Vontade (DT 23 + a penalidade de 1d8 ou 2d8, como pela habilidade Dominação).

○ **Passou no teste:** os efeitos da habilidade Sedução terminam — o ser perde os PE temporários, mas não é mais afetado por Dominação.

○ **Falhou:** o ser não consegue se livrar dos sentimentos por Escarlata, e ainda fica na bad por ter tentado. Ele sofre 1d6 pontos de dano mental. Ele pode tentar de novo, sofrendo mais dano a cada vez que falhar.

RITUAIS (DT 23)

Escarlata pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 7 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

AÇÕES

PADRÃO ◆ AGREDIR

RASGAR COM GARRAS Corpo a corpo x2

Teste 3²⁰+15, crítico 19

Dano 4d10+10 corte

PADRÃO ◆ DOMINAÇÃO

Escarlata dá uma ordem a um ser afetado pela habilidade Sedução. Ele deve fazer um teste de Vontade (DT 23). Se falhar, deve obedecer à ordem da melhor forma que puder. Se a ordem durar mais de uma rodada para ser cumprida, o alvo tem direito a um novo teste de resistência por rodada, com um bônus cumulativo de +1 por teste já realizado. Se passar, anula este efeito. Sempre que fizer um

teste de resistência contra esta habilidade, o personagem deve rolar 1d8 (se ficou um pouco a fim dela) ou 2d8 (se ficou muito a fim) e aplicar o resultado como uma penalidade no seu teste de resistência!

PADRÃO ◆ RITUAL

Descarnar Discente **SANGUE 2**

Escarlata toca um ser. O alvo sofre 10d8 pontos de dano (metade corte, metade Sangue) e hemorragia (Fortitude DT 29 reduz à metade e evita hemorragia). Se sofrer hemorragia, no início de seus turnos, o ser deve fazer um teste de Fortitude (DT 23). Se falhar, sofre 4d8 pontos de dano de Sangue. Se passar, não sofre dano e, se passar em dois testes seguidos, a hemorragia é estancada.

PADRÃO ◆ RITUAL

Flagelo de Sangue Discente **SANGUE 2**

Escarlata toca um ser (exceto criaturas de Sangue), gravando uma marca escarificada no corpo dela enquanto profere uma ordem como "não ataque a mim ou meus aliados", "siga-me" ou "não saia desta sala". A marca dura até o fim da cena. A cada rodada que o alvo desobedecer a ordem, a marca inflige uma dor excruciante, que causa 10d6 pontos de dano de Sangue e deixa o alvo enjoado pela rodada (Fortitude DT 23 reduz o dano à metade e evita a condição). Se o alvo passar nesse teste dois turnos seguidos a marca desaparece.

PADRÃO ◆ RITUAL

Hemofagia Discente **SANGUE 2**

Escarlata faz um ataque com garras como parte da execução do ritual. Se acertar, além do dano das garras, ela também causa +6d6 pontos de dano de Sangue e recupera PV em quantidade igual à metade do dano total causado.

PADRÃO ◆ SEDUÇÃO

"Você parece forte. Talvez seja digno de vencer o Hexatombe comigo". Se Escarlata flertar com um personagem, ele deve decidir como se sente em relação a isso:

○ **Não ficou a fim dela:** nenhum efeito.

○ **Ficou um pouco a fim dela:** o personagem recebe +1d8 PE temporários, mas fica suscetível à habilidade Dominação. Ambos os efeitos duram até o personagem Dar o Fora em Escarlata.

○ **Ficou muito a fim dela:** como acima, mas o personagem recebe +2d8 PE temporários.

MIASMA

QUEM DOMINA A PAIXÃO?

Alguém precisa tomar o controle do prazer. E você sabe mais do que ninguém como fazer isso.

O corpo é uma ferramenta que você usa até o limite, para então começar tudo de novo.

A seus pés, uma legião de aficionados, esperando pelo toque frio das amarras de metal, do toque quente de seu pé sob suas cabeças, seus torsos, seus corações.

Eles estão exatamente onde querem. E você está no topo, no trono feito de corpos eufóricos, arfantes, extasiados.

Mas eles não entendem que você não é o rei. No reino do prazer, todos são súditos da paixão.

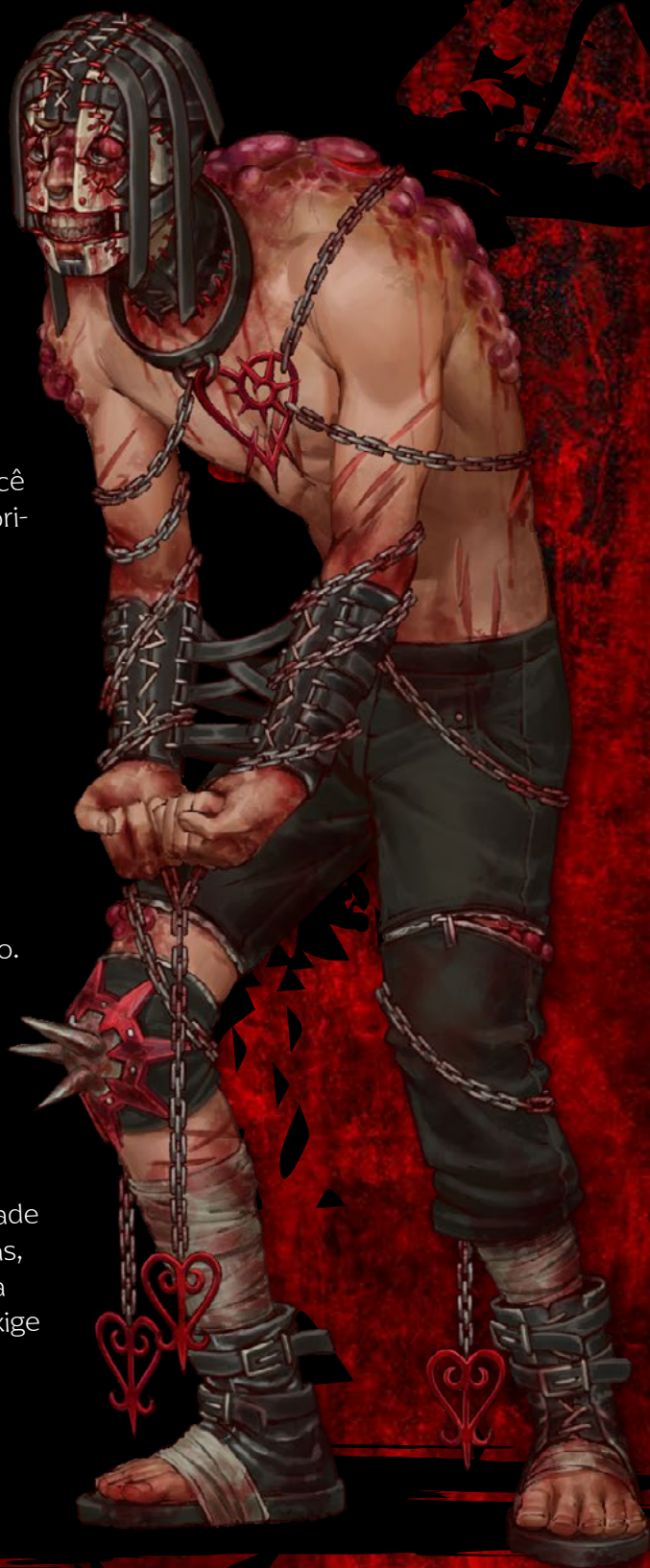
E entregar-se é a forma mais pura de lealdade.

Seu séquito deseja cada vez mais.

A satisfação é passageira, tem começo, meio e fim.

E o início dessa jornada começa no desejo.

Um casal deseja a família perfeita, seguindo a tradição de obedecer para receber uma recompensa. O filho ideal, que será o pai exemplar. E o que é a perfeição senão um desejo inalcançável? Não importa o quanto se tente esconder as imperfeições, a maldade encontra caminho pelas menores frestas, infestando tudo que alcança. E o que é a tradição senão uma dominadora que exige a obediência total e incontestável?



Cada milímetro de seu corpo foi planejado para que servisse a um ideal: o sucessor “perfeito”. Todas as suas necessidades mais básicas foram atendidas de prontidão. Mal abria a boca, e não dava nem tempo de chorar para ser atendido. O calor do colo só dura o necessário para sua alimentação.

O que desejar, quando todos à sua volta lhe entregam sem ter que pedir? Como sabem o que você quer, se não pode se expressar? Não havia espaço para o choro. Não havia espaço para o real desejo, apenas um círculo sem fim de sujeição. O filho obedece a mãe, a mãe obedece ao pai, que também é filho. Mas o círculo é um conceito abstrato da matemática, não um objeto físico real.

É o que se aprende à exaustão. Essa vida que não passa de 1 e 0. É sempre o primeiro. O pódio se torna uma obrigação. E você gosta de ganhar. Pega gosto por ver a decepção dos que perdem. Começa a prestar atenção em cada expressão, a forma única com que cada rosto expressa dor. Dá um novo significado ao caminho que escolheram para ele. Nessa nova etapa da vida, aprende a nomeação dos músculos que lhe trazem tanto... prazer. O prócer, que puxa a pele das sobrancelhas para baixo. O orbicular do olho se contraindo com força. O ducto nasolacrimal, onde a preciosa gota da lágrima percorre antes de escorrer pelo resto dos depressores. E é o músculo risório que utiliza ao pegar pela primeira vez um bisturi em mãos. Sente a vibração do poder eriçando seus pelos. Testa a lâmina primeiro em uma pele falsa. Não é o suficiente. Quer experimentar algo real. Quer agora! Finalmente chega a hora da dissecação. Diante de si, um corpo. Sente a apreensão dos colegas no ar. É o primeiro da turma, todos os olhos estão em você. Corta. Com precisão. Sente o dedo deslizar milimetricamente. Então, sente. Vê. A realização. Diante do corpo frio, pensa que não pode terminar ali, assim, um qualquer. Precisa de mais. Precisa aproveitar mais. Precisa sentir mais.

Começa convidando colegas para treinar seu conhecimento. A prática logo se torna muito mais que a teoria. A pele é um mapa que você percorre à procura de tesouros, de novos lugares para conhecer, explorar e exaurir. Os sentidos são apenas cinco, mas há tantas formas de usá-los. Você toca, então aperta, e então agarra. Seus colegas te apresentam outras pessoas. Novas possibilidades. Você amarra. Mais pessoas surgem. Então chicoteia. Se torna conhecido. E então sufoca. Você tem uma pequena legião de fãs. Você treme diante de tanta novidade. Mas isso não basta. A sensação chega no ápice. E depois passa. Aos poucos, a repetição não gera saciedade, mas monotonia. É preciso sangue.

A ideia não é sua, mas apropria-se como se fosse. Recebe o pedido do que um dia já fora seu lábio preferido. Gosta da curiosidade que os une. Tudo começou com uma seringa, meses atrás. Experimentaram outros objetos, em quantidade. Descobriram juntos a força gravitacional, os variados tons de hematomas. Agora, quer contar os segundos. Aperta e liberta. Aperta e liberta. Aperta. Espera. E então liberta. Uma nova cor. Uma nova sensação. Você machucou quem jurou proteger. Já não é bem-vindo nem nos locais mais obscuros, pois até eles têm regras a serem seguidas. E sua curiosidade começa onde elas são ultrapassadas. É expulso de um lugar, mas ovacionado em outro. Com o diploma em mãos, recebe cada vez mais pedidos. Pode cortar isso? Que tal arrancar essa parte? E se você me serrasse aqui? Então, já não espera que peçam, apenas faz. Não, não é suficiente. É preciso mais sangue.

Uma voz te ouve.
Você recebe um convite.

Escarlata. Esse nome ressoa em cada ferida aberta. Principalmente nas suas.

**AS PESSOAS TENTAM SE
PROTEGER DO PRAZER,
MAS É PRECISO ESTAR
EM CARNE VIVA PARA
SENTI-LO.**

Nesse local, todos se desejam. Sim. A beleza dela envolve a todos nós. Ela não lhe obedece. Os papéis se invertem. Você leva um tapa. O silêncio toma conta. Sua respiração cessa. Quando volta a respirar, é uma nova pessoa. Então pede mais um. Sim. É isso! Quer ser punido. Mais e mais e mais e mais. Ela te chuta, te humilha, te prende. SIM. Eu te amo, mestra! Eu te amo! Tudo que é meu é seu. Meu corpo, minhas habilidades, minha vida. Você finalmente encontrou. Nas gélidas correntes que o prendem, a liberdade. Forjado pelo sangue deramado por todos os obcecados por você, escara fundo em sua pele e em sua alma o símbolo do pacto. Você está dominado pela paixão. E ela ferve em seu sangue. E como todo ápice, o fim pode ser a possibilidade de um novo começo.

PESSOA • MÉDIO • VD 40

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20+5

DEFESA 18

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20 | **Vontade** 20

PV 30 | Machucado 15

DESLOCAMENTO 9M | 6□

AGI	2	INT	1	VIG	2
FOR	2	PRE	1		

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

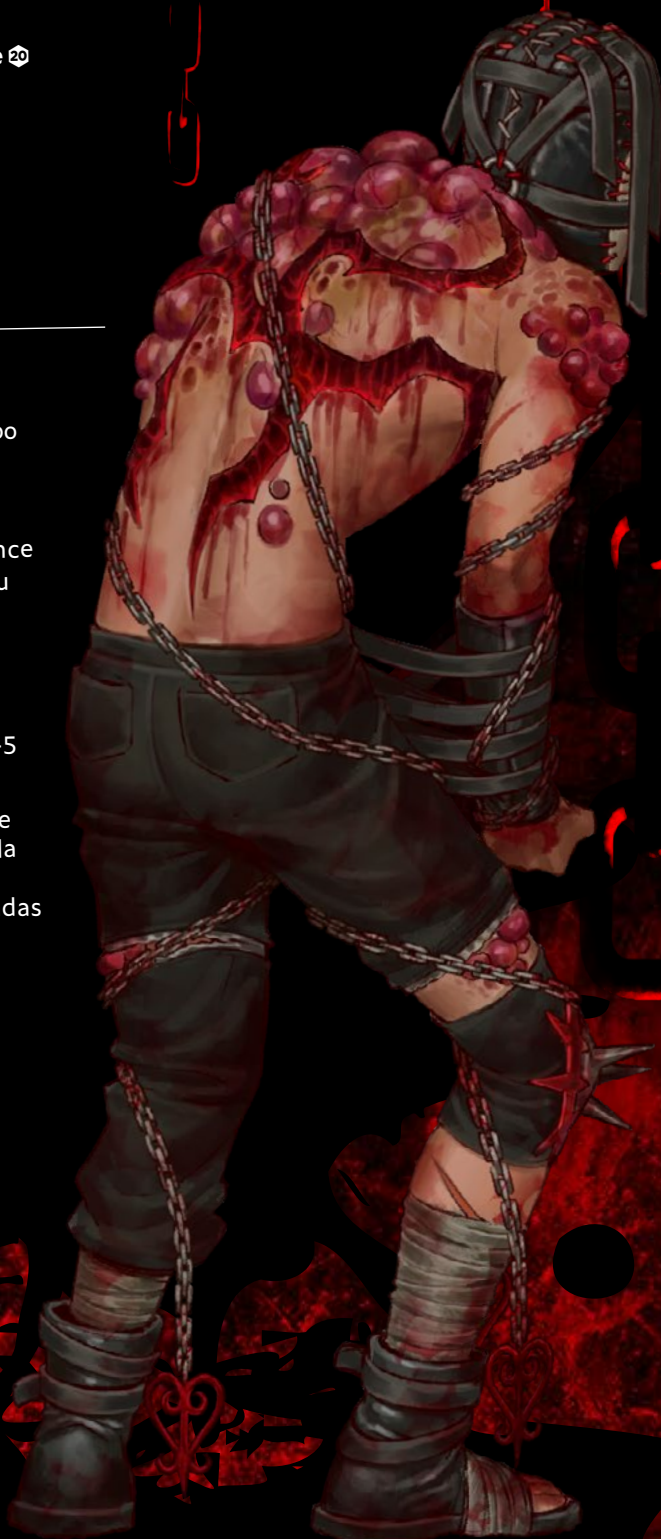
GOLPE COM CORRENTES Corpo a corpo
Teste 20+5 | Dano 2d8+5 impacto

PADRÃO ♦ DESPERTAR OBSESSÃO

Miasma encara uma pessoa em alcance curto. O alvo pode desviar o olhar ou encará-lo de volta:

◊ **Desviar o olhar:** Miasma aproveita que o personagem desviou o olhar para dar uma correntada nele, mesmo à distância, causando 2d8+5 pontos de dano de impacto.

◊ **Encarar:** o alvo deve fazer um teste de Vontade (DT 25). Se passar, nada acontece. Se falhar, seu coração acelera e suas emoções são inundadas pela obsessão perturbadora por Escarlata no olhar de Miasma. Por 1 rodada, o alvo deve gastar todas as suas ações para se aproximar de Escarlata e adorá-la. Se não quiser fazer isso, terá um impulso incontrolável de se automutilar, devendo fazer um ataque contra si mesmo. Uma vez que faça esse ataque, este efeito termina.



OS PÁSSA- SAI- ROS

Um grupo misterioso que pousou no ritual apenas para ter suas asas podadas pelo terror. Os Pássaros transformaram sua busca pelo conhecimento em um banquete para predadores, deixando para trás apenas mapas manchados e o eco de um sacrifício onde pagaram o preço da lealdade com suas próprias vidas.

No final, até sua esperança foi assassinada.



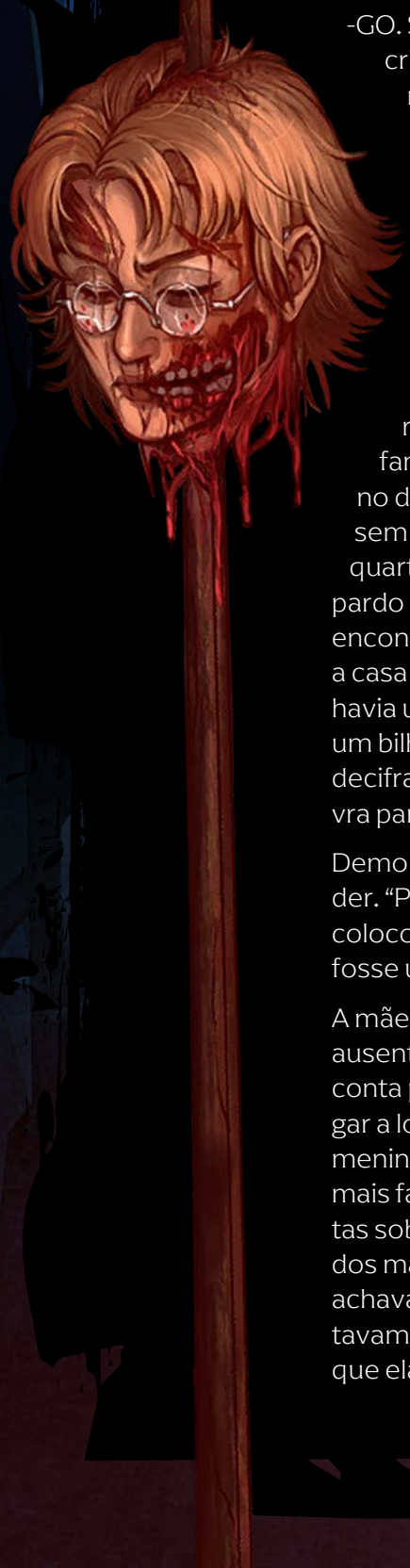
Os Pássaros compartilharam o silêncio e o peso de uma missão que ninguém mais entendia. Enquanto as outras equipes do Hexatombe eram movidas pelo ego, loucura ou sede de sangue, eles se mantinham unidos por uma confiança silenciosa. Havia uma beleza triste na forma como cuidavam uns dos outros. Os chás de ervas preparados pelo Papagaio para acalmar os ânimos. O cuidado com que o Pomba desenhava cada mapa para garantir que ninguém se perdesse. A comida que a Coruja cozinhava com tanto carinho.

Os Pássaros funcionavam em uma harmonia rara. Apesar do envolvimento com um ritual sangrento, pareciam ser os mais próximos de um grupo de amigos.

De uma família.

Por Dan Ramos, Guilherme Dei Svaldi, Lucas Borne, Miguel Souza, Stefano P., Thales "Bif" Cunha, Trakoll e Vitória Vozniak





CORUJA

Cecília Clemm veio de uma família simples de Catalão-
-GO. Seu pai e sua mãe trabalhavam duro para dar à
criança tudo que ela precisava para crescer nesse
mundo. Ela sempre se interessou e gostou
de aprender sobre tudo, devorando livros
emprestados da pequena biblioteca da escola
municipal. Seu professor via algo diferente
nela — uma curiosidade inquieta, como se o
mundo fosse um grande enigma esperando
para ser decifrado.

Infelizmente para a garota, era um enigma
cruel. Seu pai contraiu pneumonia e se
recusou a procurar tratamento. O sustento da
família vinha primeiro, depois sua saúde. Morreu
no dia anterior ao seu aniversário de 9 anos, não
sem antes deixar um presente na porta de seu
quarto. O pacote era simples, embrulhado em papel
pardo e amarrado com um barbante gasto. Cecília o
encontrou ainda sonolenta, sem entender por que
a casa estava tão silenciosa naquela manhã. Dentro,
havia um pequeno par de óculos redondos. Junto,
um bilhete na letra pesada do pai, quase impossível
decifrar. A caligrafia era irregular, trêmula. Cada pala-
vra parecia ter custado todo seu esforço físico.

Demorou algumas horas até que conseguisse enten-
der. “Pra você enxergar o que mundo esconde.” Ela
colocou os óculos imediatamente, mesmo que o grau
fosse um pouco maior do que deveria.

A mãe passou a trabalhar em dobro, quase sempre
ausente. Cecília teve que aprender a cuidar de si por
conta própria. Na escola, agora que conseguia enxer-
gar a lousa com mais facilidade, se tornou uma nova
menina. Passou de uma quieta intelectual a uma das
mais falastronas e curiosas, sempre fazendo pergun-
tas sobre os mais variados tópicos, para desconforto
dos mal assalariados professores. Os colegas a
achavam estranha. Alguns zoavam ela. Outros se afas-
tavam. A maioria apenas a tolerava. Ninguém ouvia o
que ela tinha para compartilhar de fato.

Na adolescência, sua mãe adoeceu. No começo, parecia apenas cansaço. Jornadas longas, noites mal dormidas. Cecília passou a assumir cada vez mais responsabilidades. Limpar, cozinhar, pagar contas, acompanhar consultas médicas. Para isso, começou a trabalhar pela sua mãe, em pequenos bicos depois da escola, turnos longos aos fins de semana. O dinheiro mal dava para pagar as contas e os remédios.

Ainda assim, nunca abandonou completamente os estudos. Levava livros para o trabalho, lia em intervalos curtos, estudava de madrugada ao invés de dormir. Teve a ideia de ela mesma ajudar sua mãe, buscando soluções alternativas para a indecifrável enfermidade que a abatia.

Foi assim que descobriu a existência do Outro Lado. Não foi algo repentino, e sim um acúmulo de pequenas incoerências quase imperceptíveis. Em especial, passou a perceber padrões, presentes em várias culturas, sobre um ritual que venerava a lua de sangue. Algo complexo. Enorme. Supostamente capaz de realizar qualquer desejo.

A fim de disfarçar sua nova obsessão, disse à mãe que estava estudando para entrar na faculdade de medicina. Ao mesmo tempo que virava noites debruçada em livros técnicos e grimórios mofados, passava o dia fazendo bico de garçoneiro.

Finalmente, recebeu uma bolsa de pesquisa em uma universidade federal onde poderia, pela primeira vez, dedicar-se integralmente aos estudos, sem a constante ameaça de abandonar tudo para pagar o tratamento da mãe. Oficialmente, sua pesquisa era voltada à fisiopatologia de doenças raras. Por baixo dos panos, Cecília escolheu o tema porque era o território onde a medicina admitia não ter respostas.

Testando uma de suas hipóteses, sem ter certeza do que fazia, buscava uma variação de um ritual de Sangue, capaz de ampliar as capacidades físicas de um rato em estado terminal. Seu nome era Lester. Fez diversos rabiscos nas mesas, mudando Sigilos de Eloquência individualmente até achar um “sinônimo” coerente com o que desejava. Sua mente repetia os traços das formas, reconstruindo cada linha, com medo de esquecê-los antes de colocá-los em prática. Funcionava. Tinha que funcionar.

Subiu os degraus da casa quase tropeçando. A chave escapou das mãos suadas uma vez antes de conseguir encaixá-la na fechadura. Quando a porta se abriu, só havia silêncio. “Mãe?” Nenhuma resposta. Deixou a mochila cair no chão e caminhou até o quarto. Sua mãe estava na cama, na mesma posição em que Cecília a deixara pela manhã — levemente de lado, mãos próximas ao peito, coberta até o abdômen. Por um segundo, tudo parecia normal. Então notou um detalhe: seu peito não se movia. Aproximou-se devagar. O toque no ombro. Frio.

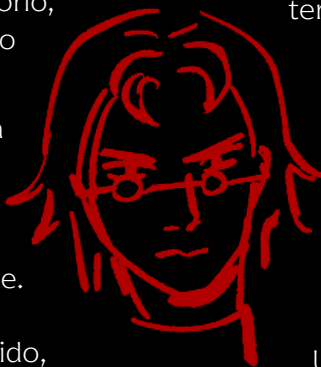
Ninguém foi ao funeral. Não havia parentes próximos. Nenhum vizinho se sentiu à vontade. Nenhum amigo da mãe tinha permanecido após anos de doença, ausências e dificuldades. Nem mesmo os amigos de Cecília. Não eram muitos mesmo. Apenas um caixão simples, de madeira clara demais, quase impessoal — como se pudesse pertencer a qualquer pessoa.

Nos dias seguintes, Cecília não voltou a ser vista nas aulas. O e-mail institucional acumulava mensagens não lidas. Entre elas, uma notificação seca, informando-a da suspensão da bolsa. Passava os dias sentada à mesa da cozinha, cercada por cadernos, folhas soltas e marcas de caneta. Continuava estudando apenas para passar o tempo. O relógio perdeu o significado. Às vezes ia na faculdade, mas nem mesmo entendia com que propósito. Lembrou-se do seu experimento. De Lester. No fim da tarde, voltou ao campus. De volta ao laboratório, procurou a gaiola onde o rato esperava seu fim.

Quando a encontrou, estava despedaçada. Fragmentos espalhados pela bancada e pelo chão. Olhou para a poça vermelha. Muito sangue. O cheiro de ferro.

Um som como um ruído úmido, rítmico, com estalos secos. Um aluno estava caído entre as mesas, arrastando-se para trás com os cotovelos. Mal aparentava estar consciente, deixando um rastro espesso no piso claro. A criatura erguia e abaixava a cabeça repetidamente, arrancando pedaços de si mesma com movimentos bruscos da mandíbula. Era uma forma fisicamente aprimorada de algo que já foi o Lester.

Ela correu. Era a coisa mais lógica a se fazer. O som de ossos triturados a seguiu pelo corredor. Virava corredor após corredor, como se escapando de um pesadelo, até que Lester deu cabo da própria vida.



A mente de Cecília simplesmente se recusava a registrar qualquer coisa depois daquela visão ilógica. Não conseguia chorar. Nem pensar. Que dirá dormir. Apenas existia. Às vezes, um som distante de sirene atravessava o bairro. Outras vezes, passos de vizinhos fazendo o caminho para casa. Tudo parecia pertencer a um mundo diferente do dela. As notícias falavam de um “incidente isolado” na universidade. Um estudante hospitalizado. Nenhuma menção a animal algum. Nenhuma descrição. Nenhuma busca pública. Apenas mostravam versões do símbolo que deixou no laboratório.

Alguns dias depois, a cidade parecia já ter esquecido o incidente. Cecília sentava na calçada em frente à sua casa, imaginando o que faria agora para pagar o aluguel. Tinha cadernos abertos ao redor. O vento virava páginas, revelando símbolos, correções obsessivas — tentativas desperadas de provar algo.

Uma sombra caiu sobre o papel. Ela ergueu os olhos devagar. Era um sujeito alto, de cabelos presos e um rosto marcado por linhas profundas. Disse seu nome. Parecia saber que o que aconteceu era sua culpa. “Eu não queria...” Ele a cortou, “Ninguém quer.” Ele agachou-se com cuidado. Disse apenas que ela abriu uma porta errada. “Aquilo matou alguém?” Demorou a responder. Quando finalmente abriu a boca, falou apenas que ainda era cedo para dizer. Ela apertou os dedos contra os joelhos. “A culpa é minha.” Os olhos do veterano não tinham pena. Tinham reconhecimento. Disse que ela poderia o chamar de Harpia. “Culpar a si mesma não impede que aconteça de novo.” Parecia falar com experiência.

“Você já fez algo assim?” Não respondeu de imediato. Não precisava. “Como você continuou vivendo?” Para isso, a resposta estava na ponta de sua língua. “Eu encontrei as pessoas certas.” Cecília permaneceu em silêncio por alguns segundos. O vento folheou um dos cadernos, revelando um símbolo riscado e manchado de suor e lágrimas. Ela apertou os joelhos com mais força. “Você não está sozinho?” Harpia olhava para o símbolo no chão quando falou “Nunca estamos.”. Soava mais como um aviso do que como conforto. Ela respirou fundo. “Eu quero ir com você.” A resposta de Harpia foi seca e automática.

“Não.” Cecília nem se moveu. Não insistiu, não argumentou, não chorou. Apenas permaneceu sentada, como se a palavra não tivesse força suficiente para deslocá-la daquele lugar. O tempo passou sem que nenhum dos dois dissesse mais nada. O céu já não era azul — era um cinza opaco de fim de tarde que anuncia uma noite longa. Harpia se levantou por fim. Juntou a folha que ainda segurava, deixou-a de volta entre os cadernos e começou a se afastar. Sem pressa. Sem olhar para trás. Parecia decidido a deixá-la ali. Então as luzes da casa atrás dela se apagaram. Foi um corte seco. O ventilador dentro da sala morreu no meio do giro. A televisão antiga, que ninguém assistia havia dias, estalou e silenciou. Até o zumbido constante da rede elétrica desapareceu. Cecília não se virou. Já esperava. Alguns segundos depois, o portão da casa ao lado rangeu. Um homem colocou a cabeça para fora,

olhou para o poste, depois para a casa dela, e voltou para dentro sem dizer nada. Aquilo também não era novidade. Contas atrasadas. Avisos ignorados. Prazo vencido. Harpia parou no meio da rua.

Virou apenas o suficiente para observar sem ser visto diretamente. Ela continuava ali, imóvel. Aquilo parecia alguém que já tinha aceitado que não havia mais nada a perder. Ela não tinha lugar nenhum. Harpia fechou os olhos por um instante e suspirou.

O dia seguinte nasceu sem cerimônia — um cinza pálido sem sol. Cecília caminhava alguns passos atrás de seu novo líder. As pernas doíam. Os pés ardiavam dentro dos sapatos gastos, mas ela não reclamava.

Parar significaria pensar demais, e pensar demais significaria voltar. E isso não era uma opção. No começo, ficou em silêncio. Observando. Gravando mentalmente o ritmo dele. O silêncio não durou muito, as perguntas começaram devagar, depois vieram em cascata. Não eram perguntas ruins ou emocionais. Não perguntou onde estavam indo ou quanto tempo demoraria para chegar. Suas questões eram sobre o grupo — estrutura, função, habilidades, quem tomava decisões.

Chegou um refúgio improvisado, longe da cidade. Ela sentiu o mesmo desconforto que sempre sentia ao entrar em ambientes novos. Muitos estímulos, muitas variáveis, muita avaliação e poucos dados concretos. Quando foi apresentada como Coruja, levou um segundo para perceber que aquele nome era dela agora. Seus olhos se acenderam quando ouviu a palavra ocultista. Sem perceber, aproximou-se demais de Corvo. Ele parecia carregar o Outro Lado como uma segunda sombra. Perguntas começaram a sair antes que pudesse organizá-las. Para sua surpresa, ninguém riu. Ninguém a interrompeu quando explicou suas ideias e curiosidades. Ninguém desviou o olhar com constrangimento. Aquilo, por si só, já era o suficiente para ficar. A adaptação foi fácil.

Finalmente, ela tinha achado outro objetivo além de se preocupar com os estudos. Tinha ganhado o poder de planejar algo, projetar um futuro. Dedicou-se ainda mais ao estudo do ritual, na esperança de conceber a Corvo uma ligação mais tangível com o Outro Lado. A cada nova descoberta, porém, ele parecia mais distante até que desapareceu.

Nos dias seguintes, Coruja permaneceu na base, alternando o tempo entre revisar anotações, organizar símbolos e conversar com Papagaio. Cada ruído externo fazia seu coração disparar. Cada sombra parecia esconder algo. Mas com Papagaio ao lado, havia uma sensação de vigilância compartilhada.

Quando voltou, Corvo parecia mais leve, resolvido. Papagaio ficou horas reclamando dele sumir desse jeito. Corvo pediu desculpas em meio a um raro sorriso. Coruja tinha uma infinidade de perguntas, mas não as fez. Apenas o abraçou em meio a lágrimas. “Nunca mais faz isso”.

Aquela noite foi longa. Passaram grudados estudando um grimório encontrado por Corvo. Ele continha informações escritas em diversas línguas, todas tratando de um mesmo ritual milenar. Coruja sorria enquanto decifrava as anotações, prestando mais atenção em sua companhia do que nas importantes descobertas que saltavam daquelas páginas.

O futuro parecia promissor mais uma vez.

PESSOA • MÉDIO • VD 40

SENTIDOS Percepção 2²⁰+10 | Iniciativa 3²⁰+10

DEFESA 19

Fortitude 20 | Reflexos 3²⁰+10 | Vontade 2²⁰+5

PV 50 | Machucado 25

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI	3	INT	3	VIG	1
FOR	1	PRE	2		

PERÍCIAS Adestramento 2²⁰+10, Atualidades 3²⁰+10, Ciências 3²⁰+10, Furtividade 3²⁰+10, Sobrevivência 3²⁰+10

DARDOS SEDATIVOS Um alvo atingido por um dos dardos da Coruja fica sedado (inconsciente) até ser acordado ou até o fim da cena, o que acontecer primeiro (Fortitude DT 20 evita).

RITUAIS (CD20) Coruja pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 4 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

VALIDAÇÃO DE HIPÓTESE Quando faz um acerto crítico, Coruja recebe +1²⁰ em testes contra o mesmo alvo.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TIRO DE ZARABATANA

À distância - CURTO

Teste 3²⁰+10, crítico 19

Dano 1d4+1 perfuração mais sedativo

PADRÃO ♦ RITUAL

Aprimorar Físico **SANGUE 2**

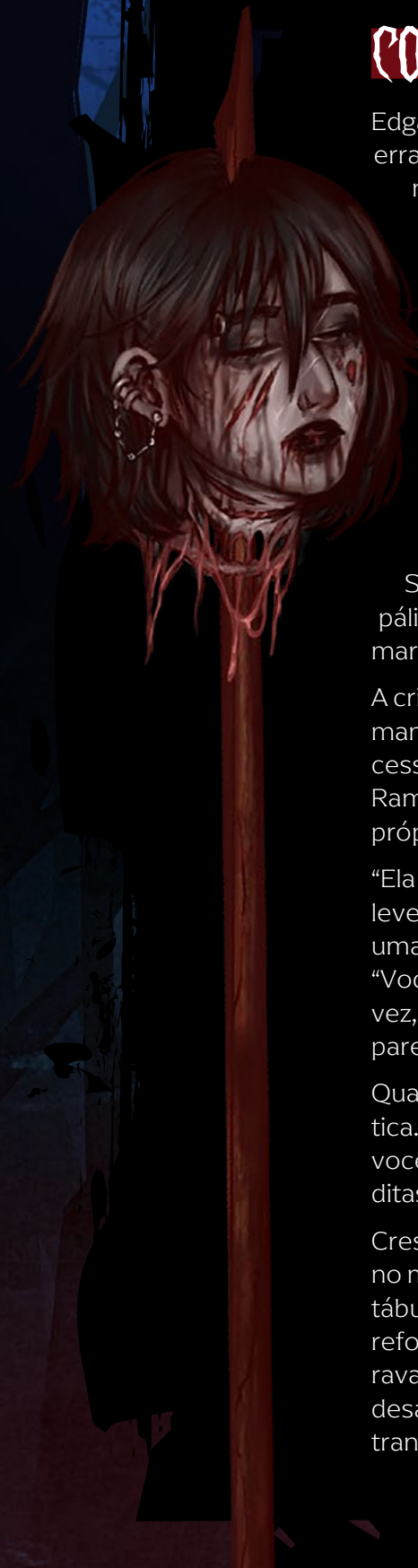
Coruja tonifica os músculos e reforça os ligamentos de 1 ser em alcance de toque. O alvo recebe +1 em Agilidade ou Força, à escolha dele, até o fim da cena.

PADRÃO ♦ RITUAL

Aprimorar Mente **CONHECIMENTO 2**

Coruja alimenta com sigilos de Conhecimento a mente de 1 ser em alcance de toque. O alvo recebe +1 em Intelecto ou Presença, à escolha dele, até o fim da cena.





CORVO

Edgar de Recreio-RJ. Nascido no lugar errado. Na hora errada. Possuindo um elo inato com algo além da nossa Realidade. Vinculado antes mesmo de seu nascimento.

Sua memória mais antiga era um reflexo. A superfície oleosa de uma sopa já fria tremia levemente dentro da tigela de metal amassada. A luz fraca da lamparina esculpia seu rosto numa efígie macabra. O cheiro salgado e pesado não despertava fome alguma.

A colher permanecia imóvel entre seus dedos. À sua frente, o homem que dizia ser seu pai o encarava enquanto comia lentamente. Sem pressa. Sem expressão. Ramil era um homem grande, pálido, de ombros largos e barba escura mal cuidada, marcada por fios grisalhos prematuros.

A criança ergueu o olhar. “O que aconteceu com a mamãe?”. O som da colher de metal raspando a tigela cessou. O silêncio se alongou até se tornar opressivo. Ramil demorou a responder, avaliando, como se a própria pergunta fosse uma falha.

“Ela morreu dando à luz a você”. A criança inclinou levemente a cabeça, absorvendo a informação com uma serenidade estranha para alguém tão pequeno. “Você ficou triste?”. Outra pausa. Mais longa. Desta vez, não havia nem mesmo o som do vento contra as paredes de madeira.

Quando Ramil falou, sua voz era neutra, quase didática. “Não. Ela tinha um papel e cumpriu. Assim como você.” As palavras não carregavam crueldade. Foram ditas como se fossem simplesmente verdade.

Crescer naquela casa não era fácil. A cabana erguia-se no meio da floresta, esquecida pelo mundo. Grossas tábuas de madeira, nenhuma janela e uma única porta reforçada por barras de ferro. Por dentro, o ar cheirava a poeira, couro velho e algo metálico que nunca desaparecia completamente. A porta permanecia trancada o tempo todo.

Quando Ramil permitia que o filho saísse, era sempre sob vigilância — e sempre por pouco tempo. A floresta ao redor era silenciosa. As árvores cresciam altas e densas, bloqueando o céu. Não havia nada além de verde musgo e sombras.

Seu pai ensinou apenas aquilo que considerava necessário. Era muito rígido, tendo um senso inflexível de certo e errado, mas nunca explicava as regras completamente. Parecia um jogo cruel cujo manual foi perdido. Cada "erro" acarretava uma punição. As lágrimas de Edgar escapavam junto de um líquido viscoso e escuro que seu pai parecia armazenar. Cada punição trazia uma nova cicatriz. A dor lancinante fazia a anterior se tornar quase uma memória nostálgica. Uma após a outra iam marcando seu corpo e mente de traumas, acumulando angústia e se misturando em uma única memória de dor.

Com o tempo a dor foi se transformando numa releitura da memória. Deixou de senti-la com tanta intensidade. Ficava cada vez mais difícil sentir qualquer coisa além de um entorpecimento frio. O pai dizia que isso era progresso. “A disciplina elimina o ruído. Você está confuso sobre o seu papel.”

“Papel no quê?” A pergunta escapou antes que pudesse contê-la. O castigo veio rápido e sem palavras. Depois disso, aprendeu a não questioná-lo.

Era contra a sua natureza deixar de indagar, as únicas memórias positivas dessa época eram na biblioteca escondida no sótão da casa. A passagem passava por um retângulo estreito escondido atrás de um armário pesado. Era pequena demais para Ramil. De qualquer jeito, ele parecia evitar o local propositalmente.

O sótão tinha o ar denso de poeira e cheiro de páginas amareladas. Pilhas tortas de livros, caixas abertas como mofo subindo pelas laterais, folhas soltas espalhadas pelo chão. Foi dali que viu a lua cheia refletida na água pela primeira vez. O brilho prateado se espalhava pela superfície escura, fragmentando-se em pequenas faíscas luminosas que dançavam com suaves ondulações. Sob a luz da lua, passou os olhos sobre livros de histórias e poemas épicos. Dentre as obras, passeava por personagens como ele, homens confusos, perdidos nas interseções da vida. Sabia que o nome dado por seu pai nunca lhe serviria. Encaixava tão mal quanto uma ave num subsolo.

Seu pai não se importava, continuava a chamá-lo por uma alcunha que nunca servira. Mas em resposta, pela primeira vez, levantou os olhos ao pai em reprimenda. Calma. Sem desafio. Sem medo. Mesmo após diversas repreensões sobre o assunto, insistia que não se chamava Edgar.

Ramil percebeu que as punições físicas já não produziam o efeito desejado. Não resultava em submissão. Era o propósito de todo esse experimento desumano que o homem realizava — ainda assim, isso o irritava acima de qualquer coisa.

Enquanto lia, o garoto sentiu cheiro de queimado. Ele ergueu os olhos das páginas fantásticas e avistou uma linha fina de fumaça escura saindo da passagem retangular. Em seguida, vieram os estalos de madeira cedendo. Levantou abruptamente e olhou pela janela circular.

Lá fora, a floresta permanecia calma, indiferente. Dentro da casa, porém, algo se enfurecia. Passos lentos e deliberados, seguidos do som de um armário sendo arrastado. O calor começou a subir como uma maré invisível. A fumaça se infiltrava, tornando o ar cada vez mais tático, irrespirável. Seus olhos ardiam. A madeira das paredes estalavam.

Por alguns momentos, aceitou seu fim. Entretanto, ao olhar pela janela, viu o lago refletindo a luz alaranjada que emanava da casa. Lembrou das palavras de um livro: “Não sofrer é nunca ter sido abençoado de forma alguma.” Havia pelo que lutar. Recusava-se a morrer sem ver o que havia além de sua gaiola.

Se jogou contra a frágil janela, que se rachou sem oferecer qualquer resistência. Cacos entravam em sua pele, ferimentos que se mesclavam com cicatrizes. A queda não foi longa, mas o impacto roubou-lhe o ar. Rolou na terra úmida, tossindo. A perna, ferida, protestando com uma dor que deveria impossibilitá-lo andar. Levantou-se mesmo assim. Quando olhou para trás, sua jaula ardia.

As chamas consumiam as tábuas, faíscas buscavam o céu escuro e se misturavam com as estrelas antes de sumir entre as copas das árvores. Não esperou para ver se alguma figura surgiria da porta, virou-se e correu mancando floresta adentro.

A madrugada o encontrou vagando sem direção, exausto, coberto de fuligem e sangue seco até o sol nascer junto de uma voz. Ela vinha entrecortada por assobios desafinados e passos irregulares, esmagando folhas secas. Não parecia cauteloso, era despreocupado demais para alguém sozinho no meio daquela floresta. Corvo hesitou. O instinto, moldado por anos de cautela, gritava para se esconder. Mas, então, a exaustão venceu.

Avançou mancando entre os troncos até avistar a origem do som. Era a primeira pessoa que avistava em carne e osso, depois de seu pai. Um ser caricato, semi curvado numa pose convidativa, de barba rala e cabelos

presos. Alguém livre. Essa foi a primeira palavra que lhe ocorreu, embora não soubesse exatamente por quê. Ele se virou para o garoto com um olhar que nunca havia visto, mas, antes que pudesse falar qualquer coisa, o corpo do jovem finalmente cedeu ao cansaço e aos seus fermentos.

Quando abriu os olhos, a luz do dia o feriu como uma lâmina. O cheiro veio antes da visão. Um aroma de ervas, couro curtido, terra molhada e um quê medicinal. Estava deitado sobre uma superfície macia demais para ser o chão da floresta. Uma cama, talvez. Tentou se mover e o mundo girou violentamente. “Calma, rapaz, calma.” A voz parecia cansada e arfada, chiando levemente. Ele lhe ofereceu uma xícara de cerâmica carregando um chá estranho. Era amargo. Quente. Difícil de descer a garganta.

Ao se adaptar à claridade, viu-se em um ambiente do tipo que lera apenas em contos. As paredes não aparentavam ser de madeira, e sim algum tipo de pedra. Ele observava tudo como um animal ferido: alerta, imóvel, pronto para fugir na primeira ameaça.

O homem se apresentou como Papagaio e estendeu a mão. Parecia machucada, cortes recentes cruzavam os dedos. Suja com um líquido escuro e viscoso que manchava as linhas na pele. Não o tocou, trocando poucas palavras com seu salvador.

Eventualmente, perdeu um pouco de sua timidez, disse seu nome e um pouco de sua história. Contou apenas o essencial. A casa. O incêndio. A fuga. Papagaio coçou a barba, pensativo. Deu um sorriso meio torto. “Tem gente que nasce com azar mesmo, mas o que cê tem, tem outro nome. Fica aqui por uns dias, eu conheço um cara que pode te ajudar.”



Em algumas semanas, Papagaio ensinou ao garoto o que conseguia sobre o mundo dos livres. Ele parecia genuinamente caridoso e preocupado.

Um dia, um estranho chegou numa tarde abafada, carregando o cheiro de lugares distantes. Alto, atlético, cabelos presos. Havia algo na sua postura. Era disciplinada demais. Olhos cansados, mas intensos. Foi apresentado como Harpia e perguntou por seu nome. Não respondeu. Não havia resposta. Quando o homem disse que o chamaria de Corvo, soltou uma pequena risada da ironia.

Corvo gostou.

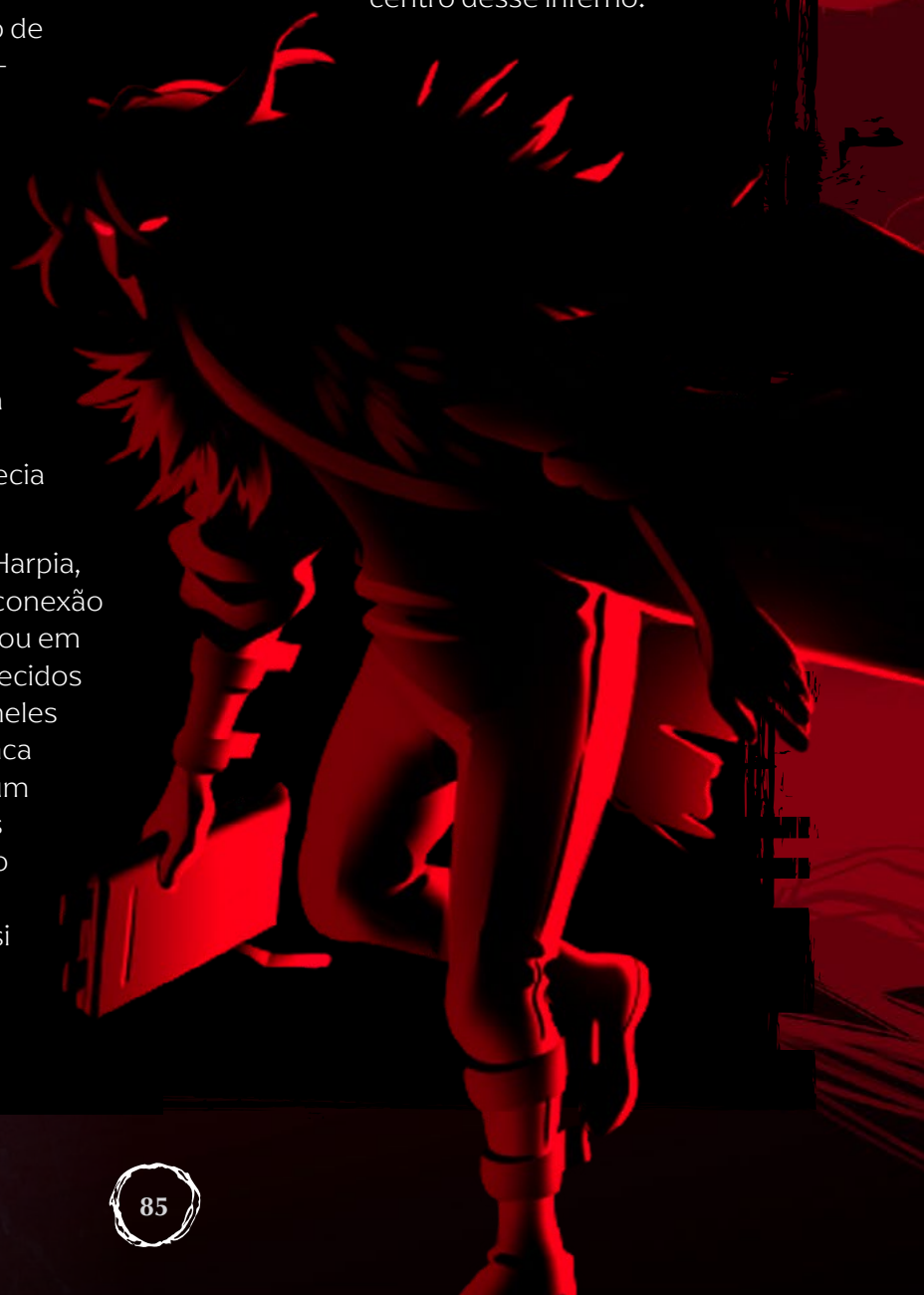
Agora sozinho, estava com medo de não ter causado uma boa impressão. Permaneceu sentado e repousou suas mãos sobre os joelhos, tentando parar o balanço de suas pernas. Conseguia escutar as vozes baixas vindo da cozinha. Não era capaz de distinguir palavras, apenas tons. Papagaio falava rápido, ansioso. Harpia respondia pouco. Seco. Intervalos longos entre uma frase e outra. Não parecia um bom sinal.

Dias depois, passou a viver com Harpia, que lhe auxiliava a entender sua conexão inata com o Outro Lado. Mergulhou em livros sobre ritos e criaturas, fornecidos pelo seu novo mentor. Buscava neles a resposta da sua existência. Nunca a encontrara, porém, descobriu um gatilho para essas manifestações forçadas em seu corpo. Era como um sistema de resposta à emoções poderosas. Algo dentro de si possuía repulsa à veemência.

Conforme crescia, ficava pior, o enclausurando ainda mais.

O garoto não se importava tanto, mas percebia o peso crescente nos ombros de Harpia. O veterano dormia menos e saía apenas quando estritamente necessário, passando a maior parte do dia observando a rua através de uma fresta nas cortinas. A cidade — que antes se resumia a uma delinquente cacofonia — tornou-se hostil a todos seus sentidos. Ecoavam como sussurros que não se preocupavam em ser discretos.

Pesadelos eram comuns. Sonhava com sua gaiola. A silhueta escura do pai. A casa sem janelas, que parecia respirar na escuridão. Corvo se via no centro desse inferno.



Acordou com batidas na porta de seu quarto. O fogo escapava dos sonhos para a materialidade. O cômodo era preenchido por uma luz alaranjada. O cheiro de queimado invadiu seus pulmões. Mais uma vez. Quantas mais? As batidas na porta, frenética. “Corvo! A gente precisa sair daqui!” Era Harpia, o garoto pegou apenas alguns de seus grimórios e fugiu do incêndio.

Pararam no meio de uma estrada de terra, já distante da cidade. O silêncio que se seguiu era absoluto demais, apenas o tique-taque metálico do motor esfriando e o zumbido distante de insetos noturnos.

Ele verificou os próprios ferimentos sob a luz fraca do painel. Seus braços estavam machucados. Buracos profundos atravessavam o antebraço, alguns abertos o suficiente para revelar carne sob o sangue escuro. Corvo chorou ao ver os ferimentos. As lágrimas escuras desciam por seu rosto pálido deixando rastros viscosos. Moveu suas mãos e desenhou um símbolo que via em seus grimórios, conjurando um ritual que acelerava a cicatrização da pele. Harpia assistia em silêncio. Seus olhos acompanhavam cada movimento das mãos de Corvo, com a atenção de quem observava um explosivo sendo desarmado.

Se juntaram a Papagaio e passaram a viver como nômades. Corvo podia não ser bem-vindo no mundo dos livres, mas não estava sozinho.

Os anos se passaram. Papagaio comemorava o aniversário de Corvo como o dia que o encontrou na floresta. Comprava um bolo pequeno demais para três pessoas, cantava desafinado e inventava desejos absurdos para constranger o garoto. Harpia fingia não participar, mas sempre estava presente.

Agora já um adulto, sabia controlar melhor sua conexão com o oculto, ainda que ele parecesse intencionalmente incontrolável. O Outro Lado não era uma ferramenta como as que via nas ferragens. Via-se em uma migração para o interior de Goiás. A paisagem, cada vez mais árida, enquanto cidades pequenas surgiam à distância. O ar se fazia mais fácil de respirar.

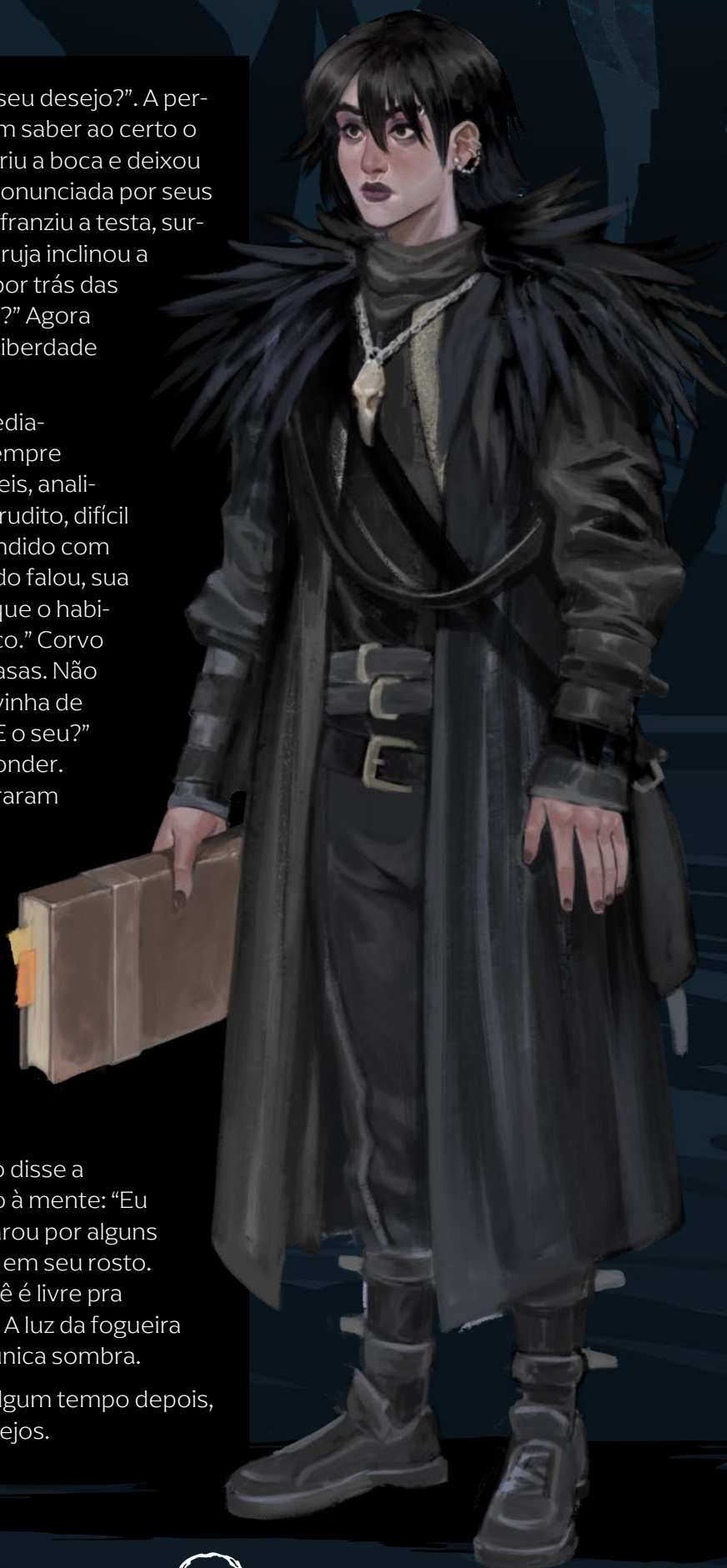
Estavam reunidos ao redor de uma fogueira acesa. Papagaio assistia o noticiário em sua televisão portátil — apoiada precariamente sobre algumas latas de comida. Os outros dois faziam suas preparações para dormir. “Aí, vem ver isso.” Apontou para a tela, que mostrava imagens tremidas e chiadas de um campus isolado por fitas de contenção da polícia. Na tela, ampliado de forma sensacionalista, um símbolo similar a uma cruz invertida com uma linha horizontal adicional na base. O reconheceram como a Marca do Sangue, riscada em mesas da universidade.

Harpia saiu para investigar e retornou alguns dias depois acompanhado de uma jovem de cabelos castanhos e curtos. Usava um óculos redondo e vestia roupas formais. Foi introduzida como Coruja.

Foi aceita no bando com facilidade. Era mais similar a Papagaio do que a Harpia, frequentemente preenchendo o silêncio com perguntas, teorias e comentários deslocados. Corvo apenas observava, sem saber como agir. Numa das primeiras noites, sentou-se próximo à menina, sob a luz da fogueira, enquanto os outros já dormiam. Normalmente, Coruja chegava e espalhava seus cadernos, folhas soltas, cópias de manuscritos e passava horas falando e discutindo sozinha. Com o tempo, passaram a estudar lado a lado. Corvo respondia com mais interesse.

De repente: “Qual seria o seu desejo?”. A pergunta veio de repente. Sem saber ao certo o que responder, apenas abriu a boca e deixou vazar a primeira palavra pronunciada por seus lábios: “Liberdade.” Corvo franziu a testa, surpreso consigo mesmo. Coruja inclinou a cabeça, os olhos atentos por trás das lentes. “Liberdade pra quê?” Agora ele precisava continuar. “Liberdade para sentir.”

Coruja não respondeu imediatamente. Seus olhos — sempre inquietos — ficaram imóveis, analisando-o como um texto erudito, difícil demais para ser compreendido com apenas uma leitura. Quando falou, sua voz estava mais baixa do que o habitual “Hmm... bem específico.” Corvo desviou o olhar para as brasas. Não sabia distinguir se o calor vinha de seu rosto ou das brasas. “E o seu?” Ela pausou, antes de responder. Seus dedos, inquietos, pararam sobre a borda de uma das folhas. “Eu só queria ser ouvida.” Seus olhos permaneciam fixos nas próprias mãos. “Eu passei anos falando, tecendo ideias, teorias, mas ninguém nunca quis escutar.” O silêncio a seguir não era vazio. Era denso. Palpável. Corvo disse a primeira coisa que lhe veio à mente: “Eu tô ouvindo.” Coruja o encarou por alguns instantes, com um sorriso em seu rosto. Aproximou o rosto. “E você é livre pra sentir.” Corvo não recuou. A luz da fogueira projetando no chão uma única sombra. Não faziam ideia de que, algum tempo depois, morreriam pelos seus desejos.



PESSOA • MÉDIO • VD 40**SENTIDOS** Percepção 20+10 | Iniciativa 30+10**DEFESA** 18**Fortitude** 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 30+10**PV** 60 | Machucado 30**DESLOCAMENTO** 9m | 6□**AGI** 2 | **INT** 3 | **VIG** 1**FOR** 1 | **PRE** 3**PERÍCIAS** Adestramento 30+10, Atualidades 30+10, Furtividade 30+10, Ocultismo 30+10, Sobrevivência 30+10**RITUAIS (CD 20)** Corvo pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 4 PE por conjuração, usando a ação apropriada.**SILÊNCIO FÚNEBRE** Quando Corvo está morto, seu corpo recebe 30 PV temporários e se torna um sinal de mau agouro no campo de batalha. Testes feitos contra aliados do Corvo em um raio de 30m do corpo sofrem -20. O efeito dura até o fim da cena ou até os PV temporários zerarem (o que acontecer primeiro).**AÇÕES****PADRÃO ♦ AGREDIR****PANCADA** Corpo a corpo

Teste 20+5

Dano 1d4+5 impacto

LIVRE ♦ RITUAL**Esconder os Olhos CONHECIMENTO 1**

Corvo fica invisível por 1 rodada, incluindo seu equipamento, recebendo camuflagem total e +15 em testes de Furtividade. Como o normal, seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques. O efeito termina se ele faz um ataque ou usa uma habilidade hostil. Ações contra objetos livres não dissipam Esconder dos Olhos (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo segurados por outros seres). Causar dano indiretamente — por exemplo, preparar explosivos para detonar mais tarde — não é considerado um ataque. Objetos soltos voltam a ser visíveis e objetos apanhados por Corvo ficam invisíveis. Luz transportada nunca fica invisível (mesmo que a fonte esteja). Qualquer parte de um item carregado que se estenda além de alcance corpo a corpo natural se torna visível.

PADRÃO ♦ RITUAL**Cicatrização Discente MORTE 1**

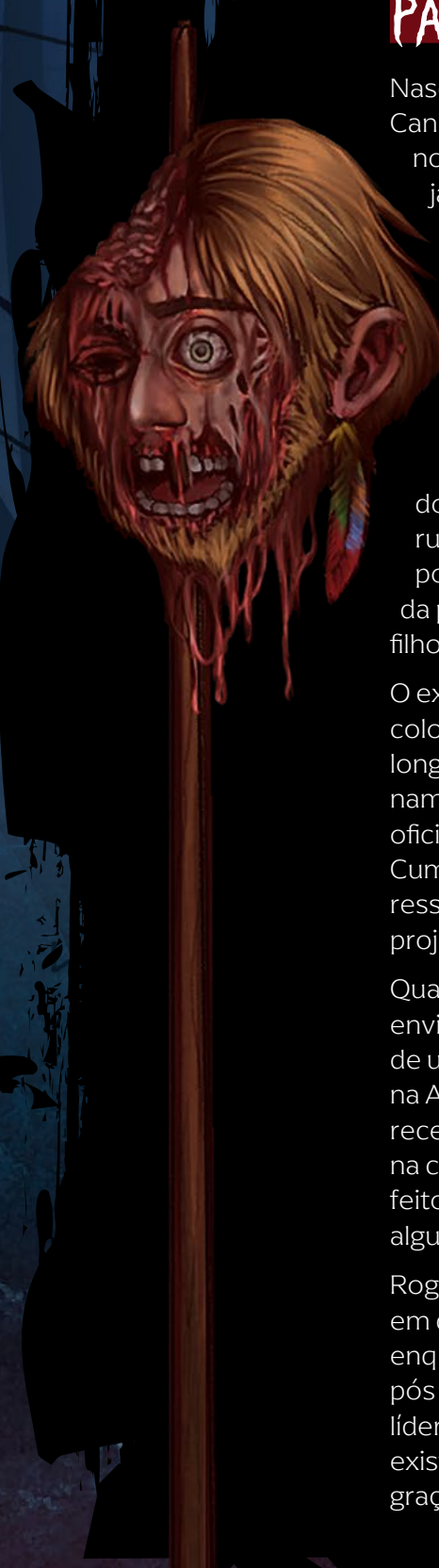
Corvo acelera o tempo ao redor das feridas de 1 ser adjacente, que cicatrizam instantaneamente. O alvo recupera 5d8+5 PV, mas envelhece 1 ano automaticamente.

PADRÃO ♦ RITUAL**Definhar Discente MORTE 1**

Corvo dispara uma lufada de cinzas que drena as forças de 1 ser em alcance curto. O alvo fica exausto até o fim da cena (Fortitude DT 15 muda para fatigado).

PADRÃO ♦ RITUAL**Tecer Ilusão Discente CONHECIMENTO 1**

Corvo cria uma ilusão em alcance médio que se estende a até 8 cubos de 1,5m e dura até o fim da cena. Ela pode ser visual, sonora, tátil, térmica e/ou olfativa. O ritual cria apenas imagens ou sons simples, com volume equivalente à voz de uma pessoa para cada cubo de 1,5m no efeito. Não é possível criar cheiros, texturas ou temperaturas, nem sons complexos, como uma música ou diálogo. Seres e objetos atravessam uma ilusão sem sofrer dano, mas o ritual pode, por exemplo, esconder uma armadilha ou emboscada. A ilusão é dissipada se você sair do alcance.



PAPAGAIO

Nascido e criado no Rio de Janeiro-RJ, Rogério José Canini Sobrinho era um daqueles carioca que se vê nas novelas das oito. Dizem que quando aprendeu a falar, já estava paparicando as colegas de creche, e negociando com os professores dispensa pros dias de jogos do Tacafogo.

Seus pais, dois contadores sérios sem nenhuma paciência pra conversa mole, não entendiam de onde vinha a malemolência e o charme natural do filho único.

Teve uma infância normal, roubando jacas do jardim dos vizinhos, jogando futebol com bola de pelotão nas ruas do bairro e voltando para casa coberto de barro por brincar no pátio de umas das intermináveis obras da prefeitura. Preocupado com a lábia irrefreável do filho, seu pai insistiu que entrasse na academia militar.

O exército era rígido e intimidador. Por sorte, Rogério foi colocado para estudar numa academia militar não muito longe de sua casa, e no Rio de Janeiro as coisas funcionam um pouquinho diferente. Se deu bem com todos oficiais superiores rapidamente. Era um bom soldado. Cumpria fielmente os exercícios propostos e se interessava, particularmente, no cuidado com os colegas, projetando, uma carreira como médico-de-campo.

Quando estava para completar 18 anos, seu pelotão foi enviado numa missão humanitária em El Salvador, parte de uma nova iniciativa do governo para ganhar favores na América Central. Nos poucos meses que passou lá, recebeu a visita de um recrutador. Era um homem alto, na casa dos trinta anos de idade, de cabelo e barba bem feitos, e um leve sotaque castelhano. Claramente, havia algum tipo de acordo com o diretor da prisão.

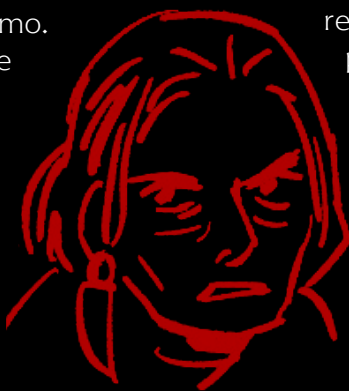
Rogério, ou Papagaio, como seria conhecido de agora em diante, ingressou na Birds em dezembro de 2001, enquanto a geopolítica decolava sem volta num mundo pós onze de setembro. Tinha grande respeito pelo líder da organização, conhecido apenas por Harpia e a existência do paranormal não lhe surpreendeu de todo, graças ao desapego a seriedade do “mundo real”.

Quando pegou o pequeno avião de cargas que o levaria em sua primeira missão até a Síria, sentia um misto de empolgação e terror. Era sua primeira vez saindo do continente americano. Conforme as próximas viagens operacionais aconteciam, foi se acostumando, até que as missões acabaram.

Rogério voltou ao seu querido Rio de Janeiro já planejando abandonar a vida militar. Meio que por acidente, começou a comandar visitas guiadas pela Cidade Maravilhosa e encontrar verdadeiro prazer nisso. Sabia que papagaios viviam muito comparados com outras aves. Ainda assim, na metade dos seus trinta, não suportava mais a vida parada. Pediu demissão da agência de turismo. Pôs uma mochila nas costas e pegou a estrada.

Começou um diário no verso de um livro, mas logo percebeu que não tinha disciplina para fazer disso seu primeiro romance. Migrava de cidade em cidade, pegando empregos temporários e curtindo a vida fora do sistema.

Enquanto explorava o Parque Nacional do Desengano, no norte do Rio, se deparou com alguém que parecia em apuros. Era um jovem pálido como a lua cheia, de olhos negros, vestindo trapos feitos à mão cobertos de cinzas. Agia como um animal que crescera em cativeiro, com medo do menor de seus movimentos. Sua mente retornava ao Afeganistão. A expressão ignóbil de quem não sabe mais o que é perigo, porque para ele, tudo ao seu redor era uma agressão.



Papagaio o pôs debaixo de sua asa. Não tinha o instinto parental que muitos homens de sua idade desenvolvem, mas nunca se perdoaria se não cuidasse do jovem. Não demorou muito para perceber que não se tratava de um jovem comum. Sua sensibilidade com o paranormal fazia de seu corpo um conduíte natural para rituais da qual Papagaio nada entendia. Só havia um homem em que confiava para esse tipo de assunto.

Foi à agência dos Correios mais próxima e enviou uma carta a Harpia. Era a única maneira de contatá-lo, até onde entendia. Não demorou muito obteve uma resposta. Papagaio montou acampamento e esperou.

Harpia os encontrou em menos de uma semana. Ficou fascinado com o rapaz. Lhe encheu de perguntas, mas obteve menos respostas do que gostaria. O apelidou de Corvo — o que arrancou o primeiro riso do rapaz. Eram um grupo.

Papagaio se tornou instrumental no sustento dos Pássaros. Não era estranho à malandragem, então passou a ajudar o grupo a conseguir o mínimo para sobreviver, seja aplicando pequenos golpes ou tirando de quem tinha mais do que precisava.

Quando Coruja ingressou na equipe, Papagaio demorou para se acostumar com os monólogos sobre detalhes do cotidiano, mas, em pouco tempo, a via como uma irritante irmã mais nova. Obviamente, viu com bons olhos o início de seu relacionamento com Corvo. Eles faziam bem um ao outro.

A pesquisa de Coruja sobre rituais trouxe um rumo inesperado ao grupo. Papagaio sentia que o grande plano de Harpia era inviável e fantasioso demais para quatro estranhos sem teto. Quanto mais entendia sobre a complexidade do Hexatombe, menos acreditava que era algo para o qual os Pássaros estariam preparados.

Quando Corvo e Coruja propuseram que planejassem o que seria seu tributo para entrar no Hexatombe, Papagaio se lembrou de seu tempo no exército. Apresentou a ideia de usar uma antiga prisão em que fez guarda, com os prisioneiros não podendo reagir dentro de suas celas. Era perfeito para executar o massacre que abriria o portal. Harpia concordou, desde que não fossem eles a dar cabos dos homens.

Ainda na busca de mais informações sobre o grande ritual, tateavam para todo lado, na busca de mais detalhes sobre as outras equipes que poderiam participar dele e em que local do mundo ele aconteceria. Encontraram mapas indecifráveis e anotações em línguas mortas, mas não conseguiam fazer sentido daqueles papéis velhos, até que, no interior de Minas Gerais, conheceram um jovem órfão, a quem Harpia apelidou de Pomba. Ele era esperto e inteligente, mas incrivelmente inocente.

Coruja vinha acompanhando o prognóstico da lua de sangue e, de repente, concluiu que ela estava próxima. O plano de Papagaio era complexo, e

dependia de todos os Pássaros para ser executado sem erros. Acreditava que conseguiria engaiolar Harpia na super prisão, enquanto ele mesmo se infiltraria entre os carcereiros.

Assim que a noite sobre a prisão ganhou o primeiro timbre escarlate, todos estavam a postos para pôr o plano em prática. Quando a operação terminou, Papagaio encarou incrédulo a visão horrenda que tomara seus olhos. Um portal de carne viva, formado o que pareciam gerações de sacrifícios pulsando na parede da prisão. Harpia tomou a frente, e guiou Pomba, Corvo e Coruja pelo portal. Papagaio ficou por último, ainda lutando para acreditar no que via. Balançou a cabeça e assoviou calmamente. Pelo menos não estava mais sozinho.

PESSOA • MÉDIO • VD 40

SENTIDOS Percepção 3²⁰+10 | Iniciativa 2²⁰+10

DEFESA 21

Fortitude 2²⁰+5 | Reflexos 2²⁰+5 | Vontade 3²⁰+10

PV 60 | Machucado 30

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI	2	INT	1	VIG	2
FOR	2	PRE	3		

PERÍCIAS Adestramento 3²⁰+10, Artes 3²⁰+5, Crime 2²⁰+10, Diplomacia 3²⁰+10, Enganação 3²⁰+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRAFADA Corpo a corpo x2

Teste 2²⁰+10

Dano 1d4+10 impacto

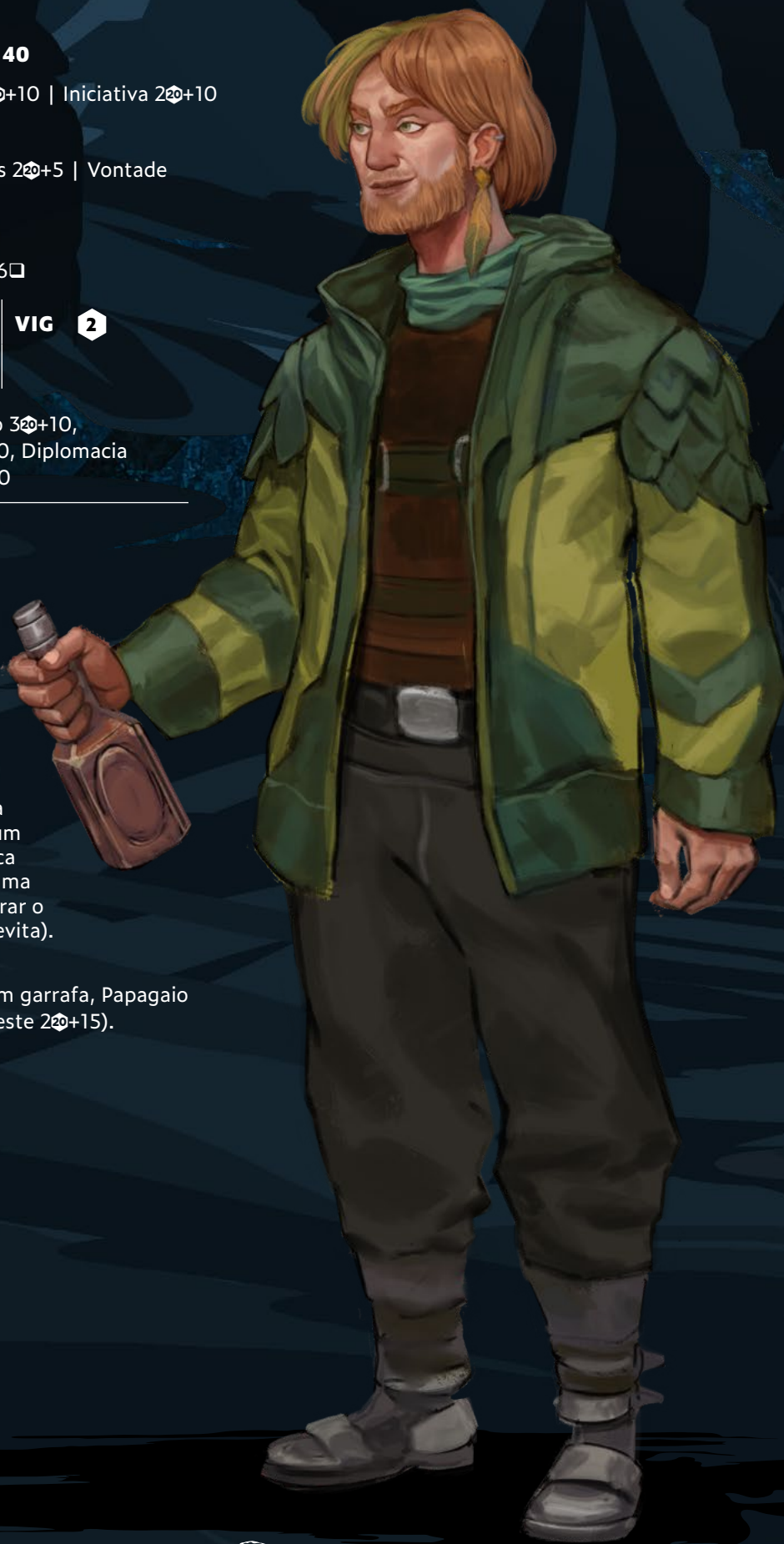
PADRÃO ♠

CACHIMBO DO CAPETA

Papagaio dá um trago em seu cachimbo e sopra a fumaça na direção de um alvo adjacente. O alvo fica asfixiado e deve gastar uma ação padrão para recuperar o fôlego (Fortitude DT 20 evita).

LIVRE ♠ DESARMAR

Se acertar um ataque com garrafa, Papagaio tenta desarmar o alvo (teste 2²⁰+15).



Diário do Pomba; entrada de 14 de janeiro de 2023.

Estávamos todos a postos. "Cada pássaro tem seu papel no bando." Era o que Harpia dizia. O meu é esse. Manter vivo o relato dessa que pode ser nossa última jornada.

Chegamos em El Salvador na última terça. Eu, Corvo e Coryja ficamos hospedados num hotel de beira de estrada próximo a Tecoluca. Papagaio já estava aqui há mais ou menos um mês, se familiarizando com a equipe carcerária e preparando terreno para o que aconteceria hoje à noite.

Harpia teve pouca dificuldade de se infiltrar entre os prisioneiros. Parecia que qualquer crime cometido nesse país era o suficiente para ganhar o rótulo de terrorista ou traficante. Bastou ele atentar contra uma das grandes instituições financeiras daqui que no dia seguinte ele estava trancafiado na tal prisão especial.

Colocar o restante de nós dentro de uma prisão de segurança máxima foi mais difícil. Exigiu tanta astúcia quanto favores do Outro Lado. Depois de meses pesquisando os funcionários que atendiam o presídio, Corvo foi capaz de usar o paranormal para nos disfarçar como técnicos de informática.

O ambiente lá dentro era estranho. Eu esperava encontrar um lugar sujo, caótico. Mas foi o contrário. Era tudo limpo, impessoal, quase como se a presença humana fosse intencionalmente removida do piso e das paredes todas manhãs.

Quando estávamos prestes a adentrar o bloco onde nosso plano tomaria lugar, Corvo sentiu um mal estar e o ritual se dissipou por um momento. Coryja rapidamente puxou sua zarabatana com dardos sedativos e pôs os guardas para dormir. Eu puxei a planta do lugar e fiz o que pude para nos guiar até a sala de controle. Corvo se despediu de Coryja com um beijo e conjurou um novo ritual para ficar invisível.

Na sala de controle, derrubamos os vigias e os prendemos dentro do armário, como Papagaio nos havia instruído. Aquele era o horário da troca de turnos, então demoraria muito para que outro funcionário fosse lá checar eles. Mesmo assim, nos asseguramos de vestir seus uniformes e colocar os crachás falsos que tínhamos produzido. O meu dizia Gabriel Pomba, o que eu achei engraçado.

Próximo das dez da noite, vimos Papagaio guiando os carcereiros em direção às celas. Pelas grades de uma das celas, vi nosso líder encarando a câmara de vigilância, como se me enviasse um recado direto de que tudo ficaria bem. O plano funcionaria. Pelo cronograma de Harpia, o massacre começaria logo.

Coryja foi capaz de francar todos os acessos e as comunicações externas para dentro de nosso bloco. Pelo vidro da torre, eu já vi a lua brilhando. O momento do ritual se aproximava.

Quando o grupo de guardas comandados por Papagaio se aproximou das celas, Coryja desativou as travas e um confronto generalizado se iniciou. Era nosso gatilho para se juntar a eles. No caminho para o refeitório, onde a matança já tomava lugar, fomos atacados por dois prisioneiros ensandecidos. Eles babavam e urravam como a mais descerebrada das criaturas que já tinha visto. Sem dúvida era resultado do ritual de Corvo. Eu e Coryja conseguimos mobilizá-los e logo nos juntamos aos outros no sangrento campo de batalha.

Quando eu, Coryja e Corvo chegamos ao refeitório, havia apenas cinco homens de pé. Eles estavam cobertos de sangue, então não sabia dizer se eram prisioneiros ou guardas. Pra ser sincero, não parecia que eles se importavam mais.

Papagaio se juntou a nós e nos entregou as máscaras de gás. Prendi a minha firme no rosto, me recordando os tempos de adolescência quando grafitava as ruas de minha cidade escondido. Uma fumaça densa e paposa saía das bombas de gás nas mãos de Papagaio, enchendo o local com sua névoa do sono. Um a um, os homens caíram no piso tomado de sangue. Confesso que uma parte de mim queria dar cabo daqueles assassinos eu mesmo, mas Harpia não permitiria. "As pessoas boas devem amar seus inimigos.", ele dizia, quase como um professor do primário.

Em meio a tudo isso, algo começou a tomar forma em nossa frente. Braços e pernas se fundiam num caleidoscópio humano. Sangue jorrava mesmo de corpos já completamente drenados. Coryja estava certa. O Hexatombe era real.

O plano ia funcionar.

Eu era capaz de tudo pra me assegurar disso.

PESSOA • MÉDIO • VD 40

SENTIDOS

Percepção 20+10

Iniciativa 20+5

DEFESA 20

Fortitude 20+5

Reflexos 20+5

Vontade 20+10

PV 50 | Machucado 25

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI	2	INT	3	VIG	1
FOR	1	PRE	3		

PERÍCIAS Percepção 20+10, Intuição 20+10, Atletismo 20+15, Investigação 20+10, Sobrevivência 20+5, Pilotagem 20+5, Furtividade 20+5, Ciências 20+10

ENSINAMENTOS DO NINHO Após presenciar a morte de um aliado, Pomba pode, até o fim da cena, utilizar qualquer habilidade conhecida pelo parceiro falecido uma única vez.

VOE PARA LONGE Na primeira rodada de um combate, Pomba pode se mover até o dobro de seu deslocamento padrão com uma única ação de movimento.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

ATAQUE COM CANIVETE Corpo a corpo x2

Teste 20+10 | Dano 1d4+5 corte

HARPIA

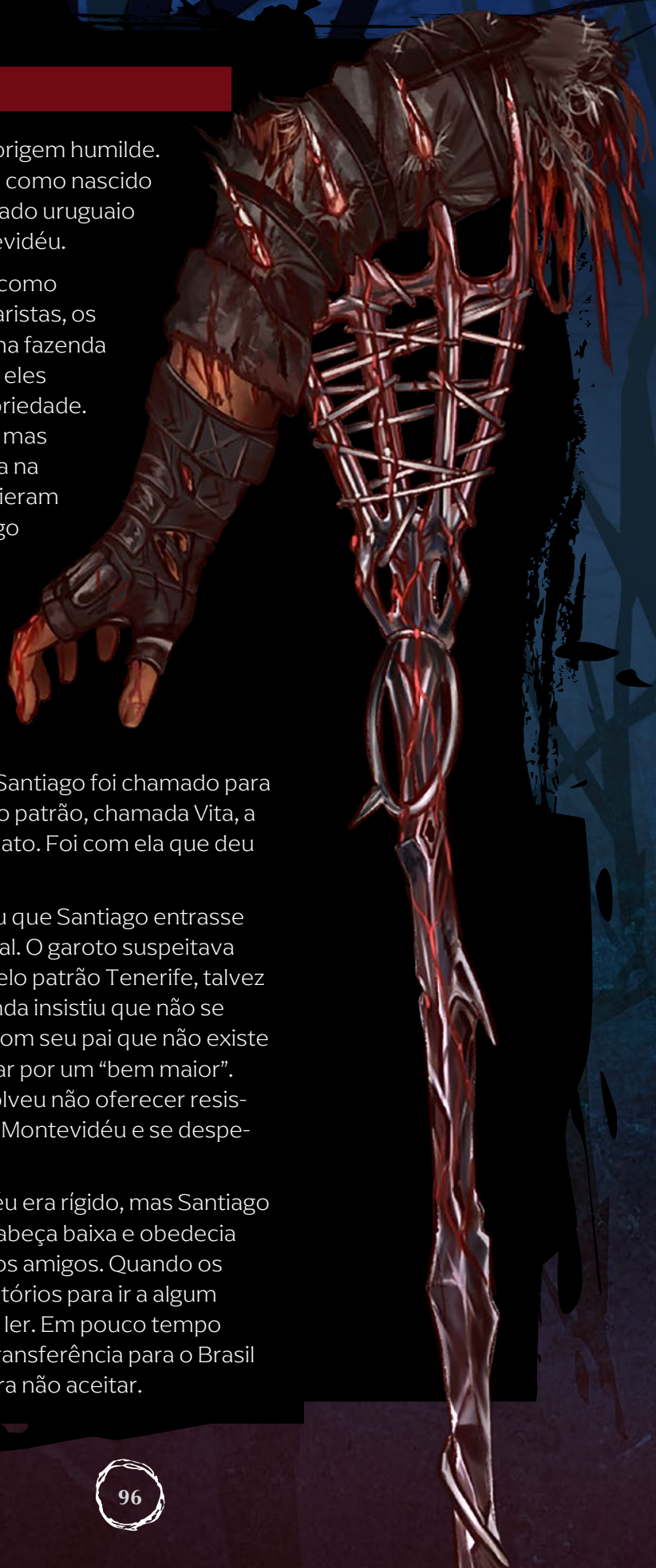
Santiago Luis Borges vem de origem humilde. Seus documentos o registram como nascido em 17 de julho de 1965 no estado uruguaio de San José, a 95km de Montevideu.

Sua mãe, Yolanda, trabalhava como criada de uma família de pecuaristas, os Tenerifes, e o garoto cresceu na fazenda deles, numa pequena villa que eles montaram nos fundos da propriedade. Não lembrava bem de seu pai, mas sua mãe contava que ele lutara na Guerra Civil Espanhola e que vieram para o Uruguai quando Santiago ainda era bebê.

Mais ou menos na época que completou dez anos de idade, o patrão, como sua mãe gostava de chamá-lo, comunicou que estava desconfiado de ladrões de gado na região. Santiago foi chamado para vigiar o pastejo junto da filha do patrão, chamada Vita, a fim de pegar os criminosos no ato. Foi com ela que deu seu primeiro beijo.

Na adolescência, a mãe insistiu que Santiago entrasse em um colégio militar na Capital. O garoto suspeitava que isso havia sido sugerido pelo patrão Tenerife, talvez para distanciá-lo da filha. Yolanda insistiu que não se tratava disso, que aprendera com seu pai que não existe nada mais honrado do que lutar por um “bem maior”. Após ouvir o discurso, ele resolveu não oferecer resistência, arrumou as malas para Montevideu e se despediu intensamente de Vita.

O Colégio Militar de Montevideu era rígido, mas Santiago se adaptou bem. Mantinha a cabeça baixa e obedecia seus superiores. Não fez muitos amigos. Quando os colegas escapavam dos dormitórios para ir a algum baile, agradecia o silêncio para ler. Em pouco tempo surgiu uma oportunidade de transferência para o Brasil e Santiago não viu motivos para não aceitar.



Foi parar na Base Aérea de Florianópolis, onde aprendeu a pilotar monomotores e aviões de transporte. A barreira linguística caiu muito rápido e logo falava português melhor que os próprios locais. Sua atividade preferida era circunavegar a ilha apreciando a paisagem virgem e a marola salgada. Quando terminou os estudos, recebeu o título de capitão júnior e passou a liderar operações de rotina nas baías da cidade.

Volta e meia recebia correspondência da mãe contando da vida na fazenda, mas se frustrava por ela nunca citar a jovem Vita. Pensou algumas vezes em enviar cartas a ela, mas sempre acabava desistindo. Numa ronda com um companheiro, contou sobre Vita, mas o rapaz o aconselhou a esquecer o amor da infância e focar nas garotas da ilha.

Após alguns anos, com a abertura política do país e o fim do regime militar, Santiago começou a sentir o esvaziamento da sua unidade, então decidiu aceitar a louca proposta que recebeu de treinar numa promissora força internacional. Seu inglês era bom o suficiente, não via o que tinha a perder.

A B.I.R.D.S. (Bureau of Intervention and Regional Defusion System) era uma organização privada, com agentes de todo o mundo cumprindo contratos de segurança e intervenção militar. Seu ameaçador símbolo mostrava uma águia atacando uma serpente. Com sede no Texas, seus recrutadores enviaram um avião particular para transportar Santiago e o amigo de armas Olavo. Era a primeira vez que ele voava para fora do continente. Passou a viagem toda apreciando as nuvens e contemplando quão pequena a vida parecia lá embaixo.

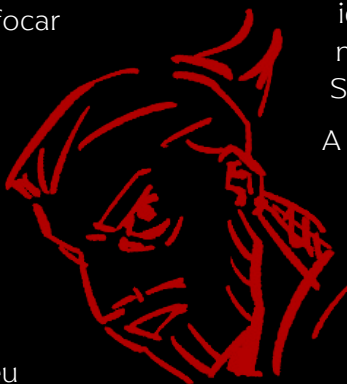
O “complexo militar” ficava isolado e não passava de uma pista de pouso no meio do deserto de Chihuahua, onde meia dúzia de cowboys os receberam com sorrisos sarcásticos. O fundador da Birds era um tipo sisudo conhecido como “Mocking-bird” Campbell, um ex-coronel veterano que, a essa altura da vida, decidiu ganhar dinheiro com seus serviços.

Na primeira missão, Campbell explicou a eles que precisava extrair uma nova arma de guerra que, por infelicidade do destino, havia ido parar em meio ao conflito armado no Afeganistão. Campbell deixou claro que essa era uma operação ultra confidencial e que teriam de usar codinomes para não revelar suas verdadeiras identidades. Olavo se autodenominou Rooster e disse que Santiago lembrava uma Harpia.

A infiltração foi fácil e muita ação depois, detrás de uma parede de metal, encontraram um estoque de rifles e explosivos soviéticos e um caixote velho, em estado de decomposição. Harpia o abriu curioso e deu de cara com diversos objetos antigos, como relógios

e livros de capa dura, todos banhados num viscoso líquido negro. Nunca tinha visto nada igual.

De repente, o grupo ouviu veículos se aproximando e todos correram para seus armamentos, incluindo Harpia. No entanto, quando um grupo de soldados desceu de seus carros gritando ordens em russo e apontando suas armas, algo estranhíssimo aconteceu. Um a um, os recém-chegados começaram a fraquejar, cuspiendo um líquido semelhante ao que Harpia vira dentro do caixote.





Olhou para trás e viu um dos seus aliados com mãos dentro da caixa, com os olhos negros, vazando a mesma substância, como se estivesse possuído. Harpia e Olavo apontaram a arma para ele, mas os norte-americanos os acalmaram, dizendo que era “apenas um ritual”, antes de irem embora.

A descoberta do paranormal, e de como o que era trazido do Outro Lado poderia ser usado como arma, assustou Harpia, mas fascinou Olavo. Fizeram perguntas, o coronel disse que descobriu sobre o assunto quando foi capturado no Vietnã, mas se recusou a elaborar.

As próximas missões do grupo variavam entre corriqueiras e de vida-ou-morte: desde dar carona a um magnata italiano, a recuperar itens amaldiçoados em meio a uma guerra civil. Harpia ganhava mais confiança a cada empreitada com a organização, mesmo incerto se o “bem maior” do qual sua mãe falava realmente estava sendo cumprido ali. Via os carregamentos que recuperavam e gostava de pensar que eram enviados para colecionadores de antiguidades, com medo de descobrir quem eram os verdadeiros financiadores da Birds.

Com o passar dos anos, Harpia se tornou um exímio mercenário, com toda bagagem que isso acarretava. Com a saída de alguns de seus colegas mais antigos como Olavo, que retornou ao Brasil para assumir os negócios da família, e a chegada de um novo time de novatos, a liderança de Harpia passou a se tornar mais evidente.

Ele se tornou não só líder de campo, como um estrategista e operador, gerenciando as equipes e recrutando novos membros. Várias vidas foram perdidas sob seu

comando. Passou a ter que ordenar horrores que preferia executar cegamente. No ano seguinte, enquanto perseguiram um grupo criminoso, um ocultista executou algum ritual bizarro e explodiu dentro do seu veículo. Um dos destroços matou o último companheiro veterano que ainda lutava ao seu lado.

Assim que anunciou sua aposentadoria, Campbell disse que daria a Harpia a chefia da Birds. Harpia disse que não aceitaria. Arrumou as malas e pegou o primeiro voo de volta para San José. Seus dias de mercenário tinham acabado, havia decidido. Ao chegar na cidade, não reconheceu nada.

Todos os prédios estavam diferentes e ninguém de seu tempo de criança parecia cruzar mais àquelas ruas. Sua mãe o recebeu efusiva, prometendo mil quitutes de sua infância. Para ele, entretanto, as paredes não eram as mesmas, as decorações pareciam modernas e a comida tinha gosto diferente. Nem mesmo sua mãe parecia mais a mesma pessoa. Perguntou por Vita, na esperança de rever seu amor de juventude. A mãe o informou que estava casada e se mudara para Montevideu com o marido e os dois filhos. Um deles se chamava Santiago. Sentiu que não tinha mais nada, além dos irmãos de armas.

Como novo líder da Birds, Harpia passou a escolher missões menos arriscadas, que não pusessem em perigo a vida de civis. Mas a cada dia parecia que estas se tornavam mais raras. Agora, em posse da lista de clientes de Campbell, confirmou aquilo que sempre suspeitava. Oligarcas, líderes religiosos, mafiosos e especuladores de guerra figuravam entre eles. Preferiu fechar os olhos do que encarar a vida que escolhera. Era bom na última coisa que lhe restara. O mundo que lidasse com isso.

Após várias missões, o novo século trouxe novos desafios para a Birds. A guerra ao terror estava em todos os jornais, e o tráfico de itens paranormais parecia mais ativo do que nunca. Ao seu lado, um jovem recruta vinha conversando com Harpia. Ele era um piloto carioca que falava muito, então Harpia o dera o apelido de Papagaio.

Inevitavelmente, após tantas perdas e boas conversas com Papagaio, Harpia desativou a Birds, dispensou todos os seus operativos e voou por todo planeta, procurando um objetivo, uma maneira de reverter o mal que inadvertidamente provocara no mundo. Passou anos prestando trabalho

comunitário, ajudando a levar recursos às comunidades isoladas, até ser expulso de lá por milícias locais.

Em uma nova passagem pela América do Sul, recebeu uma mensagem de Papagaio, pedindo sua ajuda com uma questão pessoal. Ao chegar no Rio de Janeiro, o carioca lhe apresentou um menino tímido, de pele pálida e cicatrizes no corpo. Disse que vinha de um lar opressor e tinha capacidades paranormais. Harpia se levantou, dizendo que seu tempo como recrutador acabara, mas Papagaio insistiu até que o veterano aceitasse. O chamaria de Corvo.

O tempo passou e o boato de que Harpia escondia um menino “possuído pelo demônio” na sua casa circulou a pequena cidade, gerando a ira das igrejas locais. À noite, era comum ver alguns transeuntes parados em frente ao prédio onde morava, fazendo uma ameaçadora vigília. Corvo pedia para Harpia não ligar, mas ele vivera demais para não sentir o faro do perigo.

Era madrugada quando Harpia acordou sentindo cheiro de queimado. No meio da fumaça, ele correu para o quarto de Corvo e percebeu que alguém tinha começado um incêndio no prédio. Quando os dois saíram pra rua foram recebidos com tiros de espingarda, e perseguidos por meia dúzia de fazendeiros gritando xingamentos. Eram vistos como diferentes, então foram expulsos da cidade. Nada mudava. Nada nunca mudava.

Enquanto migravam pelo interior de Goiás, reconheceram alguns símbolos ocultistas aparecendo num noticiário. Aparentemente, uma estudante da universidade local havia sido pega conduzindo experimentos não autorizados dentro do campus. Harpia achou melhor investigar.

Coruja era uma jovem fascinada pelo potencial providenciado pelo paranormal. Sem lar e tendo perdido sua bolsa de estudos, perguntou se poderia acompanhar o grupo, prometendo dividir suas descobertas com eles. Ela e Corvo se deram muito bem imediatamente, interessados num antigo ritual que prometia grandes recompensas a quem o conjurasse.

Mesmo que odiasse admitir, os Pássaros eram o bando que Harpia sempre quis ter ao seu lado: carinhosos, dedicados e leais. Se achava velho demais para isso, mas volta e meia seus olhos se enchiam de lágrimas vendo o grupo trabalhando junto.

Numa calma noite de primavera ao redor da fogueira, enquanto Harpia contava sobre alguma de suas antigas missões, Coruja lhe perguntou o que pediria ao Outro Lado se ele pudesse realizar qualquer desejo. O veterano não pensou muito, só tinha em mente as palavras da mãe, e a vontade de acabar de vez com o mal que assola o mundo. O “bem maior” viria à força. Acabaria com todos os suprimentos armamentícios do planeta e puniria os magnatas da violência. Uma paz mundial tirânica e final. Os outros Pássaros se assustaram com a resposta e foram para suas barracas.

Quanto mais Coruja investigava sobre o Hexatombe, mais convicta ela ficava de que poderia realizar o desejo de Harpia. Ele não se importava. Era o que aquele bando precisava. A busca por mais informações desse ritual era o suficiente para manter aquela família unida.

Investigando um templo abandonado no Maranhão, finalmente entenderam o que seria necessário para abrir o portal que levassem ele para o tal ritual. Um grande tributo, de preferência com dezenas de mortes. Mas Harpia estava cansado de tirar vidas. Esperto, Papagaio sugeriu uma maneira de realizar o tributo sem que precisassem sujar as mãos. Mas isso ficaria para mais tarde.

Os Pássaros haviam se tornado uma força-tarefa exclusivamente dedicada a encontrar e vencer o Hexatombe. Coruja montou uma cronologia completa do ritual ao longo dos séculos. Corvo tinha de cor o rito milenar para invocar o portal maldito. E Papagaio tinha sob suas asas o plano perfeito para realizarem o tributo de maneira “limpa”.

No entanto, a localização exata do Hexatombe permanecia um mistério. Os mapas com que cruzavam não faziam sentido e quanto mais se debruçavam sobre eles, menos entendiam. Então, Corvo mostrou a Harpia posts de um cartógrafo amador. Ele desenhava variações do símbolo de Sangue, semelhantes aos que apareciam nos documentos do ritual. Era promissor. Só teriam de localizá-lo e trazê-lo para o time, o que não foi difícil com as habilidades de Harpia.

Em pouco tempo, encontraram uma pequena figura mascarada pixando as escondidas. Assim que se viram em segurança, um rapaz de não mais que 18 anos revelou seu rosto.

Harpia o chamaria de Pomba. Talvez ele trouxesse a paz que Harpia procurava.

PESSOA • MÉDIO • VD 80

SENTIDOS Percepção 2d10+10 | Iniciativa 3d10+10

DEFESA 22

Fortitude 3d10+10 | Reflexos 3d10+10
Vontade 2d10+5

PV 100 | Machucado 50

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3 | **INT** 2 | **VIG** 3

FOR 3 | **PRE** 2

PERÍCIAS Adestramento 2d10+10, Atletismo 3d10+10, Furtividade 3d10+10, Sobrevivência 2d10+10, Tática 2d10+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRA DO HARPIA Corpo a corpo x2

Teste 3d10+10, crítico 19 | Dano 2d8+10 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À distância x2 - CURTO

Teste 3d10+10, crítico 18 | Dano 1d12+10 balístico

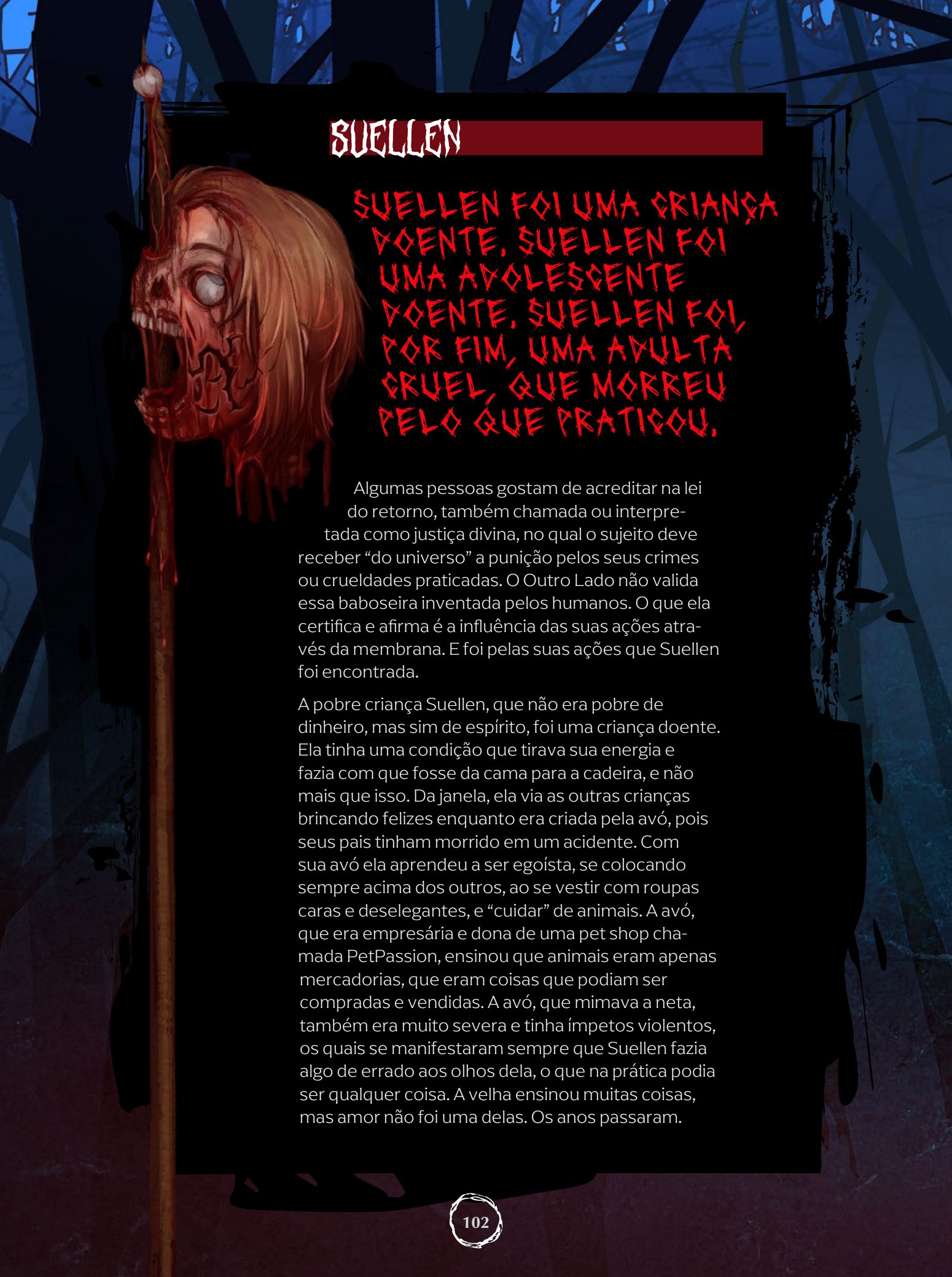
LIVRE ❖ AGARRAR

Se acertar um ataque com sua garra, Harpia tenta agarrar o alvo (teste 3d10+15).

LIVRE ❖ ASSOPIO DO HARPIA

Uma vez por rodada, Harpia pode assobiar para as aves que adestrou. Elas avançam sobre um alvo em alcance longo e causam um dos efeitos a seguir:

- **Cegar:** as aves bicam os olhos. O alvo sofre 3d6 pontos de dano de perfuração e fica cego por 1 rodada (Reflexos DT 20 reduz o dano à metade e evita a condição).
- **Distrair:** as aves voam ao redor da cabeça da pessoa. O alvo fica pasmo por 1 rodada (Vontade DT 20 evita; um mesmo alvo só pode sofrer este efeito uma vez por cena).
- **Sangrar:** as aves rasgam a pele. O alvo sofre 5d6 pontos de dano de perfuração e fica sangrando (Fortitude DT 20 reduz o dano à metade e evita a condição).



SUELLEN

SUELLEN FOI UMA CRIANÇA DOENTE, SUELLEN FOI UMA ADOLESCENTE DOENTE, SUELLEN FOI, POR FIM, UMA ADULTA CRUEL, QUE MORREU PELO QUE PRATICOU.

Algumas pessoas gostam de acreditar na lei do retorno, também chamada ou interpretada como justiça divina, no qual o sujeito deve receber “do universo” a punição pelos seus crimes ou crueldades praticadas. O Outro Lado não valida essa baboseira inventada pelos humanos. O que ela certifica e afirma é a influência das suas ações através da membrana. E foi pelas suas ações que Suellen foi encontrada.

A pobre criança Suellen, que não era pobre de dinheiro, mas sim de espírito, foi uma criança doente. Ela tinha uma condição que tirava sua energia e fazia com que fosse da cama para a cadeira, e não mais que isso. Da janela, ela via as outras crianças brincando felizes enquanto era criada pela avó, pois seus pais tinham morrido em um acidente. Com sua avó ela aprendeu a ser egoísta, se colocando sempre acima dos outros, ao se vestir com roupas caras e deselegantes, e “cuidar” de animais. A avó, que era empresária e dona de uma pet shop chamada PetPassion, ensinou que animais eram apenas mercadorias, que eram coisas que podiam ser compradas e vendidas. A avó, que mimava a neta, também era muito severa e tinha ímpetos violentos, os quais se manifestaram sempre que Suellen fazia algo de errado aos olhos dela, o que na prática podia ser qualquer coisa. A velha ensinou muitas coisas, mas amor não foi uma delas. Os anos passaram.

A pobre criança Suellen virou uma adolescente adoentada (da cabeça); ela se curou daquela condição que a debilitava e passou a ter saúde física, podendo ir para onde quisesse. Ou poderia, se a avó deixasse, mas a velha deixava ir na escola, na pet shop ou ficar em casa. Talvez seja por isso que ela não tenha conseguido fazer nenhuma amiga ou amigo, ou talvez fosse por causa de uma aura estranha que se começava a formar e pairar sobre ela. Se quando criança ela ignorava os bichos, na adolescência passou a incomodar de propósito, e incomodava para criar alguma reação nas criaturas, algo que lhe dava uma sensação estranha, mas que gostava. A situação com a avó só piorava, com as duas brigando o tempo todo à medida que ela ia ficando maior e mais ousada, e peitava a velha cada vez mais. Então tudo mudou do dia pra noite. E pela primeira vez na vida dela, foi para melhor.

Os papéis na casa foram invertidos quando a avó ficou subitamente doente: ela estava saudável e a avó enferma, ela tinha autonomia e a avó estava acamada. Suellen aproveitou para se vingar dos ressentimentos que tinha para com a ex-cuidadora dela, tomando conta da velha apenas o mínimo necessário e ignorando todos os outros pedidos. Nesse período Suellen começou sua escalada rumo ao sucesso (assim era aos olhos dela), assumindo a função de gerente da pet shop, e assim que fez isso começou a dominar o lugar, mandando e desrespeitando os funcionários e os bichinhos que ela tratava como produtos. Apesar de tudo, ela tinha tino para os negócios e conseguia maquiavar muito bem o descaso que ela tinha para os animais, sendo que ela se focava mais em puxar os sacos dos clientes e ter uma loja cheia de mercadorias chamativas. Na visão dela, estava subindo rumo ao sucesso, mas na realidade estava piorando como pessoa.

Quando ela meteu a mão, primeiro no dinheiro da loja e depois na conta da velha, ela piorou. Quando ela meteu a mão nos remedinhos controlados da vovó, que por coincidência se chamava D^a Remédios, ela piorou. Quando um funcionário da loja, um cara estranho e acima da idade de namoro dela, começou a dar em cima dela, ela piorou. A vida dela, muito ocupada e agitada, sofreu mais um solavanco quando a avó bateu as botas.

A pobre criança Suellen se viu uma adulta emancipada, imatura, mas com dinheiro. Agora ela estava livre para poder fazer tudo o que quisesse. Mas o que ela queria mesmo? Nem ela sabia, então era hora de experimentar. Experimentou as coisas fáceis que o dinheiro pode comprar: roupas, carro, comidas boas, comidas gostosas, homens, mulheres, drogas; as legais e ilegais. Tudo aos montes, tudo sem freio. Descobriu que gostava de tudo aquilo, bastante, mas especialmente de roupas caras, de ser invejada, de comer. Nada como uma maminha bem sangrenta, um salsichão mal passado.

O que ela não gostava era de ler, de estudar, de arte. Tudo isso ela acha supérfluo e idiota. E ela descobriu que não gostava dos bichos. Ela queria o dinheiro que os animais geravam pra ela, mas não queria cuidar nem se importar com eles. Isso, ela deixava pro funcionário dela, o Geraldo, aquele que tinha dado em cima dela e que a essa altura já era amante e gerente das várias lojas que tinham. Ele insistia que os dois não podiam ficar só revendendo os animais, eles tinham que “fabricar” os bichos também. E foi assim que ela comprou um sítio perto da tríplice fronteira, afastado da cidade de Foz do Iguaçu, para poder “fabricar” os animais. E no sítio abriu um canil, uma fábrica de filhotes de cachorro de raça. Daí em diante foi só ladeira abaixo.

Ela comprou matrizes — como são chamadas as mães que engravidam assim que entram no cio e a cada novo ciclo —, e delas começou a extrair tudo o que podia sem dar nada menos que o necessário para manter vivos. Quando ficava frustrada, descontava nos animais. Passou a bater neles, viu que gostava disso também, e cada vez fazia mais maldades. Passou a fazer maldades também com outros animais que ela comprava para o sítio dela. Quando algum morria, ela simplesmente jogava no lixo ou enterrava em algum canto. Arrancou cabeças só para ver como era “por dentro”. Cortou e arranhou, só para ver a cor do sangue. Torturou mamíferos, aves, répteis, peixes e anfíbios.

Ela fez coisas cuja mera descrição faria as pessoas vomitarem de nojo e tremer de indignação. Coisas violentas, horrendas, abjetas. Ela fez essas coisas “só” em animais, mas ouviu falar de outras pessoas que faziam aquelas coisas inomináveis com outras pessoas e crianças. Há quem duvide que a “maldade” do Outro Lado possa competir com a maldade que as pessoas deste lado podem fazer. Eles tem razão, não tem como competir, o homem sempre pode ser pior.

Porque fazia aquilo? O que ela buscava? Nem ela sabia, mas sabia que se sentia bem quando os outros se sentiam mal. Geraldo não participava, mas também não censurava. Os anos passaram e ela seguia nessa vida insana e torta, até que ela encontrou o primeiro animal contra o qual ela não conseguiu levantar um dedo. A essa altura ela já lidava com contrabando de animais, e foi oferecido para ela uma harpia, uma ave magnífica, a maior ave de rapina das Américas, e um dos maiores pássaros do mundo. Ela tinha comprado para revender, mas logo na primeira noite ela pegou seus instrumentos de tortura e foi visitar a criatura.

Entretanto, ela simplesmente não conseguiu fazer nenhum mal. Algo de majestoso, talvez hipnótico, na ave a impediu de agir. Como que uma ave estúpida conseguia emanar uma aura tão poderosa? Aquilo deixou Suellen profundamente abalada, e ela foi atrás do traficante de animais para entender o que estava acontecendo.

Quando ela encontrou-o ele estava de costas e disse apenas uma coisa, com sua voz profunda:

**É HORA DE SEU
NOVO COMEÇO.**



PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS

Percepção 20+5 | Iniciativa 10+5

DEFESA 15

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20+5

PV 30 | Machucado 15

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI	1	INT	2	VIG	2
FOR	2	PRE	2		

AGI 1 FOR 2 INT 2 PRE 2 VIG 2

PERÍCIAS Adestramento 20+10,
Atualidades 20+10, Enganação 20+10

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GOLPE COM CUTELO Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d8+5 corte

PADRÃO ❖ ESTIMULAR HEDONISMO

Suellen faz uma pessoa em alcance curto ser tomada por uma onda de prazer insana. O alvo pode fazer um teste de Vontade (DT 20) para evitar. Se falhar, todos os sentidos e alertas biológicos do alvo (como reflexos de urgência ou dor) só transmitem prazer, euforia, alegria intensa e viciante. O alvo perde qualquer senso de autopreservação, ficando indefeso por 1 rodada.





Partindo para os
finalmentes dos nossos
pacotes de *Hexatombe*,
chega de papo! A
seguir temos mais
poderes, mais
itens, mais regras,
muito mais conteúdo
do ritual mais
sangrento de
Ordem Paranormal.

Por Guilherme Dei
Svaldi, Miguel
Souza, Thales
"Bif" Cunha

PODERES DE COMBATENTE

Guardião da Tropa

Você vai proteger a todos e se sentir bem com isso. Se um aliado adjacente for alvo de um ataque ou habilidade que tenha ele como alvo único, você pode gastar uma reação e 2 PE para sofrer o ataque ou habilidade por ele. Se o ataque não vencer sua Defesa ou a habilidade não te afetar completamente — passando no teste de resistência dela, por exemplo —, você recupera 1 SAN. Esse poder pode ser adquirido novamente para mudar o alcance de adjacente para curto. *Pré-requisitos:* Ataque Especial, Casca Grossa.

Vitalidade Sofrida

As surras que você já tomou te fizeram ainda mais resistente. Seus pontos de vida iniciais e a cada novo nível de exposição mudam para 24 + Vigor e 6 PV (+ Vig), respectivamente. Aplique aos níveis que já tem e aos níveis futuros. Por exemplo, um combatente NEX 15% com Vigor 3 e 37 PV, ao adquirir esse poder, vai ficar com 45 PV e receberá +9 PV a cada novo nível de exposição. *Pré-requisitos:* Ataque Especial.

PODERES DE OCULTISTA

Flagelo Bem Aproveitado

Cada gota de sangue é melhor aproveitada por você. A taxa da habilidade Poder do Flagelo muda para 1 PV por PE pago. *Pré-requisitos:* Escolhido pelo Outro Lado, Poder do Flagelo.

Recuperação Flagelante

Quanto mais você se recupera, mais você pode sofrer. Entre uma cena de interlúdio e outra, você pode, uma única vez, recuperar pontos de vida gastos com a habilidade Poder do Flagelo com outros métodos além de descanso. Esse poder pode ser adquirido novamente para aumentar o uso em +1 até o limite de 3 usos entre cenas de interlúdio. *Pré-requisitos:* Escolhido pelo Outro Lado, Poder do Flagelo.

PODERES GERAIS

Ambidestria

Se estiver empunhando duas armas (e pelo menos uma delas for leve) e fizer a ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -1d20 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se tiver Combater com Duas Armas, em vez disso você não sofre penalidade para usá-lo e pode empunhar duas armas de uma mão. *Pré-requisitos:* For 2 ou Agi 2, treinado em Luta.

Entrada Triunfal

Você sabe como chegar chegando. Ao entrar em um ambiente, uma vez por sessão, você pode anunciar sua chegada em voz alta para que todos os presentes escutem. Ao fazer isso, você recebe +1d20 no primeiro teste que fizer no ambiente, exceto em um teste de Furtividade. Se preferir, você pode, como reação, transferir o bônus para o primeiro teste de um aliado em alcance longo no mesmo ambiente. *Pré-requisito:* Pre 2.

Papinho Sedutor

Você sabe usar as palavras para seduzir. Quando faz um teste de perícia baseado em Presença para seduzir alguém, você pode gastar 1 PE para receber +5 nesse teste. Se passar, o alvo fica apaixonado por você. Entretanto, enquanto ele estiver apaixonado, ele pode se tornar um problema na sua vida, à critério do mestre (como ficar obcecado por você ou sempre aparecer em momentos inoportunos). *Pré-requisito:* Pre 2.

PODERES PARANORMAIS

Conhecimento de Direção Precognitiva

PODER PARANORMAL CONHECIMENTO

Você possui um “sexto sentido” que aponta para onde você tem que ir, mesmo que você nem saiba onde fica. Você recebe +5 em testes de Percepção ou Sobrevivência para se localizar ou se orientar até um local, mesmo nunca tendo visto ele ou sequer saber sua localização.

Afinidade. O bônus aumenta para +10.

Instrumento Elétrico de Combate

PODER PARANORMAL ENERGIA

Você transforma um instrumento musical em uma versão elétrica de batalha. Ao adquirir esse poder, espere até antes de começar uma missão ou até uma cena de interlúdio (o que acontecer primeiro). Quando o momento chegar, escolha um instrumento musical que você saiba tocar e esteja com você. Ele se torna uma arma permanentemente com as seguintes características:

- Arma tática amaldiçoada de Energia que só você recebe proficiência para usar;
- Empunhadura de duas mãos;
- Ataca à distância, atingindo 1 alvo a sua escolha em alcance curto com ondas sonoras;
- Em vez de Luta ou Pontaria, testes de ataque são feitos com Artes;
- Causa 2d8 pontos de dano de Energia;
- Em vez de Força ou Agilidade, soma Presença no dano;
- Tem crítico 20/x2;
- Categoria II;
- 2 espaços.

Se esta arma quebrar, você pode usar esse poder novamente em um novo instrumento musical. Se você morrer, esta arma quebra.

Para habilidades e regras que beneficiam o uso de armas, ou o uso de Luta ou Pontaria — aumentando dano, margem de ameaça, bônus de ataque etc. —, converse com seu mestre para determinar o que pode funcionar com seu personagem, dependendo da narrativa e da permissão de combos da mesa.

Afinidade. Em vez de 1 alvo, você pode atingir todos os alvos à sua escolha em alcance curto.

PODERES DE SACRIFÍCIO

Quando um ser se torna um sacrifício do Hexatombe, ele recebe um dos poderes a seguir, correspondente ao seu estigma.

DIGNO DE SACRIFÍCIO

Para se tornar digno de ser um sacrifício no Hexatombe e ser atraído para o ritual, o personagem precisa ter carregado o Trono (ser um "portador do Diabo") em algum momento de sua vida. Nem todo sacrifício deseja estar no Hexatombe, mas isso não importa. Ele será tragado pelo ritual quando o momento chegar e será incluído em uma equipe.

Arrogância Diabólica

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PE para dizer à uma pessoa dentro de alcance médio que ela pode fazer tudo que quiser, "basta ter o mindset certo". A pessoa deve fazer um teste de Vontade (DT Pre +5). Se falhar, deve fazer uma ação extremamente imprudente em seu próximo turno, como atacar alguém mais poderoso ou saltar de um lugar alto. A pessoa vai fazer isso apenas para provar que "pode" — mesmo que não possa de verdade! Se o alvo passar, ainda assim se sente muito inseguro e sofre 2d6 pontos de dano mental que não podem ser evitados, reduzidos ou resistidos.

Pré-requisito: ser o sacrifício do Orgulho.

Causar Culpa

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PE para causar um sentimento de culpa terrível em uma pessoa em alcance curto até o fim da cena. O alvo pode fazer um teste de Vontade (DT Pre +5) para evitar. Se falhar, tem memórias vívidas das piores coisas que já fez e se sente merecedor de todo sofrimento do mundo, se deixando indefeso. O alvo pode fazer um novo teste no início de seus turnos para se libertar da condição. *Pré-requisito:* ser o sacrifício da Culpa.

Despertar Obsessão

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PE para encarar uma pessoa em alcance curto. O alvo pode desviar o olhar ou encará-lo de volta.

Desvia o olhar: o alvo fica desprevenido contra ataques feitos por você e seus aliados por 1 rodada.

Encarar: o alvo deve fazer um teste de Vontade (DT Pre +5). Se passar, nada acontece. Se falhar, seu coração acelera e suas emoções são inundadas por uma obsessão perturbadora. Por 1 rodada, o alvo deve gastar todas as suas ações para se aproximar de você e adorá-lo. Se não quiser fazer isso, terá um impulso incontível de se automutilar, devendo fazer um ataque contra si mesmo. Uma vez que faça esse ataque, este efeito termina.

Pré-requisito: ser o sacrifício da Obsessão.

Estimular Hedonismo

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PE para fazer uma pessoa em alcance curto ser tomada por uma onda de prazer insana. O alvo pode fazer um teste de Vontade (DT Pre +5) para evitar. Se falhar, todos os sentidos e alertas biológicos do alvo (como reflexos de urgência ou dor) só transmitem prazer, euforia, alegria intensa e viciante. O alvo perde qualquer senso de autopreservação, ficando indefeso por 1 rodada.

Pré-requisito: ser o sacrifício do Prazer.

Fruto da Ambição

Escolha um poder ou ritual que conheça. Além do efeito padrão, a habilidade se torna um gatilho para assumir uma forma poderosíssima. Em termos de regras, a habilidade funciona como As Máscaras (AS #2, p. 97) e, ao usá-la, é como se você estivesse vestindo a sua máscara.

Pré-requisito: ser o sacrifício do Desejo.

Ódio Suprimido

Você pode gastar uma ação completa e 3 PE para explodir de raiva, gritando, correndo e saltando para cima de quem estiver em seu caminho. A força do Sangue impulsiona seu ímpeto violento. Qualquer ser em alcance curto deve fazer um teste de Fortitude e um teste de Reflexos (ambos contra DT Pre +5).

Falhou no teste de Fortitude:

o ser é espancado por você, ficando caído e sofrendo seu dano corpo a corpo (desarmado ou da arma que estiver empunhando).

Falhou no teste de Reflexos:

o ser é atingido por algo atirado por você e sofre seu dano à distância (você precisa estar empunhando alguma arma à distância ou, pelo menos, ser capaz de jogar pedras que causam 1d4 pontos de dano de impacto).

Depois da explosão, você cai no chão, chorando e tremendo (fica exausto até o fim da cena).

Pré-requisito: ser o sacrifício do Rancor.

20 MAIS ITENS

ARMA

Garra do Harpia

ARMA

CATEGORIA I | 2 ESPAÇOS

Um rastelo transformado em uma arma estratégica, decorado com penas escuras e badulaques coloridos.

A garra do harpia é uma arma tática ágil corpo a corpo e de duas mãos. Ela causa 2d8 pontos de dano de corte, pode ser arremessada em alcance curto e tem crítico 19/x2. O formato estranho permite que, ao causar dano em um alvo, você possa gastar 2 PE para fazer uma manobra de agarrar contra ele como ação livre. Além disso, pode ser usada com Combater com Duas Armas (e poderes similares) para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve. Este é um item único (apenas um agente pode escolhê-lo).

EQUIPAMENTOS GERAIS

Bloody Mary Batizada

EQUIPAMENTO GERAL

CATEGORIA II | 1 ESPAÇO

Uma versão especial da bebida Bloody Mary, preparada com “carinho” para expurgar todas as mazelas de um corpo.

Se beber, você se livra de uma condição mental e/ou de medo que o esteja afetando. Porém, sofre 2d4 pontos de dano mental.



Paçoca

EQUIPAMENTO GERAL

CATEGORIA 0 | 0,5 ESPAÇO

Uma iguaria típica brasileira, muito popular nas festas juninas. Este delicioso doce é feito à base de amendoim torrado e moído, açúcar e farinha de mandioca. Dizem que é impossível comer uma só.

A paçoca conta como um prato rápido (OPRPG, p. 93), mas em ocasiões especiais, à critério do mestre, a paçoca pode surpreender: uma vez por dia, ao comer ela, o personagem recupera 1d8+1 PV, PE e SAN.



ITENS PARANORMAIS

Crânio Dominador

ITEM PARANORMAL

CATEGORIA III | 1 ESPAÇO

O crânio nefasto de quem outrora conheceu a submissão, agora tomado pela podridão e pelas correntes que o aprisionavam em vida, transbordando o desejo de retribuir cada gota de sofrimento.

Se estiver empunhando este item, você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para invocar correntes que envolvem até dois alvos em alcance curto. Eles ficam paralisados (Reflexos DT Pre evita). A única forma de se libertar é com o rompimento da corrente (Defesa 10, RD 10, 20 PV). O crânio não pode ser usado novamente por 24 horas e quando voltar a ser útil, as correntes já existentes desaparecem.



Gaiola do Corvo

ITEM PARANORMAL

CATEGORIA IV | 2 ESPAÇOS

Uma gaiola de pássaros feita de ossos e originada da morte daquele que perdeu sua liberdade. Dentro dela, uma nuvem de cinzas inquieta sussurra os lamentos daqueles que se foram.

Se estiver empunhando este item, você pode gastar uma ação padrão para colocá-lo no chão e abrir sua portinhola. Ao fazer isso, todo o solo em um raio de 18m da gaiola é tomado por Lodo e se torna terreno difícil. No começo de toda rodada, aqueles que se encontrarem no Lodo sofrem 3d10 pontos de dano de Morte (Fortitude DT Vig reduz à metade). Se alguém ficar morrendo enquanto está no Lodo, seu corpo é consumido, transformado em cinzas e levado para dentro da gaiola, onde permanecerá para sempre. Após isso, a gaiola se fecha e seus efeitos acabam. É possível fechar a gaiola a qualquer momento como ação padrão.

ITENS AMALDIÇOADOS

Camiseta Psikolera

ITEM AMALDIÇADO **SANGUE**

CATEGORIA II | 1 ESPAÇO

Manchada de sangue dos vários mosh pits na qual já esteve presente, uma simples merch de uma banda se torna um símbolo de resistência e adrenalina. Quanto mais ela se suja, mais você se deleita.

Se estiver machucado enquanto usa esta vestimenta, todas as suas rolagens de dano causam +2d8 pontos de dano de Sangue.

Dupla Obsessiva

ITEM AMALDIÇADO **SANGUE**

CATEGORIA III | 2 ESPAÇOS

Maça e florete. Essa dupla de armas enferrujadas parecem não conseguir ficar longe uma da outra, obcecadas por si mesmas e seu único propósito: proteger aqueles que amam com fervor.

A maça é uma arma tática corpo a corpo e de uma mão. Ela causa 2d4 pontos de dano de perfuração mais 1d6 pontos de dano de Sangue, multiplicado em caso de acerto crítico, e tem crítico 20/x3.

O florete é uma arma tática ágil corpo a corpo e de uma mão. Ela causa 1d6 pontos de dano de perfuração mais 2d4 pontos de dano de Sangue, multiplicado em caso de acerto crítico, e tem crítico 18/x2.

Se estiver empunhando as duas armas, pode gastar uma ação padrão para realizar dois ataques, um com cada arma. Além disso, se um aliado em alcance curto de você for alvo de um ataque, você pode gastar 2 PE como reação para se tornar o alvo do ataque. Se fizer isso e a fonte do ataque estiver em alcance corpo a corpo, você pode gastar 2 PE para atacar a fonte com a maça.

Armaduras dos Couraças

As armaduras dos Couraças, chamadas de *Armaduras de Guevara*, contam como proteções pesadas amaldiçoadas de Sangue com aparências diversas e as seguintes características específicas:

Defesa: +10, além de +1 para cada semana usando a armadura até o limite de +20.

Categoria: III.

Espaços: a armadura se movimenta com vontade própria, não pesando sobre o usuário e ocupando 0 espaços.

Proficiência: a armadura se adapta ao alvo, dispensando a necessidade de ser proficiente em proteções pesadas.

Resistências: usuário recebe RD balístico, impacto, perfuração 5, Sangue 10.

Vulnerabilidade: usuário fica vulnerável a Morte.

Especial: uma pessoa que toque uma dessas armaduras precisa fazer um teste de Vontade (role 6d6 para determinar a DT). Se falhar, um desejo incontrolável força a pessoa a equipá-la. Se passar, pode escolher equipá-la ou não. Uma pessoa equipada com a armadura precisa fazer um teste de Fortitude (DT 6d6). Se falhar, o Sangue poderá, inesperadamente, controlar a pessoa como e quando achar melhor. Se passar, fica imune ao controle do Sangue. Tentar tirar a armadura equipada é quase impossível. Um dos métodos envolve o usuário sofrer dano de Morte até ficar com 0 PV e ser removido de dentro da proteção maldita. Independente de sucessos ou falhas, todos os testes envolvendo a armadura devem ser repetidos após uma semana ou no início de uma nova missão (o que acontecer primeiro).

ALIADOS

COURAÇAS

Ana

Ana é uma combatente sanguinária, habilidosa, apaixonada e fiel.

Bônus. Sempre que causa dano com um ataque corpo a corpo, você também causa +1 dado de dano do mesmo tipo.

Dupla Empunhadura. Você pode gastar 1 PE para usufruir da habilidade Combater com Duas Armas como se a tivesse. Se já tiver a habilidade, em vez disso não sofre a penalidade de -1d20.

Argano

Argano é um amante leal, obstinado e principalmente forte. Seus ataques são devastadores e seu tamanho serve como uma ótima cobertura.

Bônus. Sempre que causa dano, também causa +1d12 pontos de dano de perfuração.

Cobertura Viva. Você pode gastar 1 PE para receber cobertura leve. O efeito dura até você se mover.

Chispa

Chispa é inteligente, rápido, eficiente e sempre tem uma traquitana útil que você não esperava.

Bônus. Você recebe +9m de deslocamento.

Traquitana Explosiva. Uma vez por cena de combate, você pode gastar 1 PE para Chispa te dar uma granada (escolha o tipo em OPRPG, p. 64).

Escarlata

Escarlata seduz e manipula aqueles que considera interessantes para benefício próprio, mas isso sempre vem com algum bônus.

Bônus. Todo teste feito com o intuito de proteger ou beneficiar a Escarlata recebe +5.

A Dor do Amor. Você pode perder 1d8+1 pontos de vida para agradecer Escarlata. Ao fazer isso, ela te retribui com 10 PE temporários.

Torvo

Torvo não serve para nada além de acompanhar aquele que o mantém na coleira. Seu sofrimento não passa de uma fonte poderosa ao Outro Lado.

Bônus. Rituais de Sangue dispensam a necessidade de componentes ritualísticos e têm seus custos em PE reduzidos em 1 (cumulativo com outras reduções).

Catalisador Vivo. Quando conjurar um ritual de Sangue, você pode gastar 1 PE para aplicar um efeito de um catalisador ritualístico à sua escolha ao ritual.

PÁSSAROS

Coruja

Coruja é esperta, observadora e sempre disposta à compartilhar os conhecimentos que possui.

Bônus. Escolha duas perícias do atributo Intelecto. Você é considerado treinado nessas perícias.

Olhos Treinados. Quando ataca, você pode gastar 2 PE para ignorar efeitos de cobertura leve e camuflagem leve.

Corvo

Corvo é um ocultista didático e fascinado pelo fim inevitável de todas as coisas.

Bônus. Uma vez por cena, quando sofre um dano que te deixaria com 0 PV, em vez disso você fica com 1 PV.

Pela Hora da Morte. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PE para causar a perda de 1d8 PV à todos os seres à sua escolha machucados na cena.

Harpia

Harpia é um líder atento e convicto, sempre cuidando de seus companheiros.

Bônus. Você não fica desprevenido contra inimigos que não possa ver e, sempre que erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha.

Aves de Rapina. Quando faz um ataque, você pode gastar 2 PE para que as aves adestradas por Harpia deixem o alvo do seu ataque desprevenido.

Papagaio

Papagaio é um malandro que sabe se virar em qualquer situação, consegue preparar um bom chá e acalmar os ânimos exaltados com suas piadinhas.

Bônus. No fim de uma cena de interlúdio, você recupera 1d6 PE.

Meter o Migué. Uma vez por cena, quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PE para trocar o atributo usado no teste por outro a sua escolha.

Pomba

Pomba é um explorador nato que sabe se virar pelos caminhos urbanos e da natureza.

Bônus. Você é considerado treinado em Crime e Sobrevivência. Se já for treinado, em vez disso recebe +2.

Atalhos em Todo Lugar. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PE para fazer uma ação de movimento adicional, mas apenas para se deslocar.

PSIKOLERA

Alê

Alguém dotado de grande intuição ou vislumbres proféticos, que parece saber tudo que pode dar errado.

Bônus. Uma vez por cena, você pode rolar um teste novamente e escolher o melhor resultado.

Prever Resultados. Uma vez por missão, você pode gastar 2 PE para rolar 2d20. Anote os resultados. Até o fim da missão, em qualquer teste seu ou de outro ser (mesmo fora da sua linha de visão), você pode trocar o resultado do d20 mais alto por um dos dois resultados que anotou (ele deve ser usado no lugar, mesmo que seja mais baixo do que os outros d20 do teste do alvo). Ao fazer isso, você gasta o valor anotado, não podendo usá-lo novamente.

Caio

Alguém que não se importa em ficar para trás se for para causar um estardalhaço e distrair quem puder.

Bônus. Você recebe +1d20 em testes de Furtividade (Caio chama mais atenção que você).

Barulheira. Uma vez por cena, você pode gastar 1 PE para que o aliado provoque uma barulheira atordoante e chamativa no ambiente. Qualquer teste feito por inimigos na cena que não tenha Caio como único alvo (como um teste de Percepção para te ouvir ou um teste de ataque para te acertar) sofre -1d20.

Cindy

A garota que arma o palco, move as cordas dos seus bonequinhos e garante o sucesso a qualquer custo.

Bônus. Você recebe +5 em Diplomacia, Enganação e Intimidação, exceto contra a Cindy.

Tiro de Aviso. Quando acerta um ataque, você pode gastar 2 PE para que Cindy dispare uma rajada de balas, abrindo a guarda do alvo. Você causa +2d8 pontos de dano balístico.

Eloy

Braços largos, energia ilimitada, personalidade cativante, um baterista capaz de esmagar crânios.

Bônus. Você recebe resistência a dano 5.

Porrada Rítmica. Seguindo o ritmo dos golpes de Eloy, uma vez por rolagem de dano, você pode gastar 1 PE para rolar novamente todos os resultados 1 ou 2. Você deve ficar com os novos resultados de dano, mesmo sendo menores do que os anteriores.

Franco

Um fanático por fogo e explosivos que está sempre disposto a ver tudo queimar.

Bônus. Você recebe +1d20 em testes para quebrar objetos e causa +1d6 pontos de dano do mesmo tipo neles.

Fogo em Geral. Quando ataca um alvo, você pode gastar 1 PE para deixá-lo em chamas.

NOVA TRILHA: COMBATENTE PERFORMÁTICO

Você gosta de glamour, ritmo e trabalhar em sinergia com a sua trupe durante conflitos. Uma luta é uma performance violentamente cativante e colaborativa, digna de ser observada por uma plateia.

10% - Ensaio. Você sabe que a prática leva à perfeição em qualquer contexto. Você recebe uma nova opção de ação de interlúdio: ensaiar combate. Quando fizer ela, você recebe +1 na margem de ameaça de seus ataques até o início da próxima cena de interlúdio. Esse bônus aumenta para +2 em NEX 40%, para +3 em NEX 65% e +4 em NEX 99%. Você só pode ensaiar uma vez por cena. Outros personagens podem gastar uma ação de interlúdio para ensaiar com você, recebendo o mesmo bônus pela mesma duração.

40% - Frase de Efeito. Você tem uma frase de efeito que ilustra perfeitamente os momentos de maior performance. Quando você ou um aliado em alcance curto obter um acerto crítico, você pode gastar 2 PE para exclamar sua grande frase e mudar o multiplicador de crítico do ataque para um valor igual a sua Presença. Se a sua Presença for igual ou menor do que o multiplicador do ataque, em vez disso o multiplicador aumenta em +1.

65% - Mosh Pit. Conforme a música fica mais pesada, o clima fica cada vez mais violento. Quando está flanqueando um alvo, você e todos os seus aliados flanqueando ou adjacentes ao mesmo alvo recebem +1d6 nas rolagens de dano contra ele para cada aliado cercado-o (até o limite de +5d6). Por exemplo, se você está flanqueando o inimigo com um aliado e há mais dois aliados adjacentes ao inimigo, todos vocês recebem +4d6 nas rolagens de dano contra este inimigo.

99% - Ritmo Contagiate. Você e todos os membros da sua equipe já sabem de cor as suas coreografias icônicas, seu ritmo se torna contagiante e inevitável. No início de uma cena de combate, você e todos os aliados em alcance médio recebem +5 na Defesa até o fim do combate. Sempre que você obter um acerto crítico, esse bônus aumenta em +1.

REGRA OPCIONAL: TRILHA GERAL

Fazendo uma experiência ousada, combatente performático é a primeira trilha pensada como trilha geral. Ou seja, ela foi feita visualizando combatentes, especialistas e ocultistas (mais especificamente os ocultistas que gostam de ir pro combate em curto alcance). Em termos de regras, ela pertence às três classes e pode ser escolhida por qualquer uma delas (o nome muda para especialista performático ou ocultista performático). Ficamos no aguardo de feedbacks sobre o experimento.

REGRAS OPCIONAIS

A seguir, completamos as mecânicas restantes de *Hexatombe*, além de explicações adicionais e alguns pedidos dos agentes de elite.

BATALHAS DE INTENÇÕES

Durante o Hexatombe, a influência da Coroa de Espinhos é poderosa o bastante para tornar as intenções dos envolvidos no ritual quase palpáveis.

Em situações extremas em que intenções estão diretamente envolvidas, como no momento em que uma pessoa quer enfrentar outra, a manifestação do sino transmite tais intenções, criando uma batalha entre as duas pessoas.

Quando envolvida em uma batalha de intenções, cada uma das duas pessoas sofre as seguintes alterações de regras:

- ◆ Sempre que causar dano no alvo da sua batalha, você também causa +1d10 pontos de dano do mesmo tipo.
- ◆ Você reduz qualquer dano que sofrer pela metade, exceto o dano sofrido pelo alvo da sua batalha.

As batalhas de intenções só acontecem entre duas pessoas, forçando duelos e tornando mais difícil a interferência de outros seres.



TROCAS DE RECURSOS



Durante o Hexatombe, Giovanni Opspor fez o papel de ser um NPC disposto a negociar com as demais equipes, trocando as informações que investigou antes do ritual começar por recursos (água, comida ou sucata).

A mesma lógica pode ser aplicada a qualquer versão de Hexatombe que desejar para sua mesa, inclusive não se limitando a apenas um NPC. Toda uma rede de comércio de recursos e informações pode ser o foco de um jogo em que os personagens dos jogadores são mais sociais e menos combatentes.

Em termos de regras, as informações se diferenciam em duas categorias:

Informação. Uma pista pequena sobre um membro de outra equipe do Hexatombe (um comportamento, um gosto, uma opinião, uma ambição etc.).
Custa 1 recurso.

Segredo. Uma pista importante sobre um membro de outra equipe do Hexatombe (um conflito interno, uma fraqueza, uma informação de regras relevante etc.).
Custa 3 recursos.

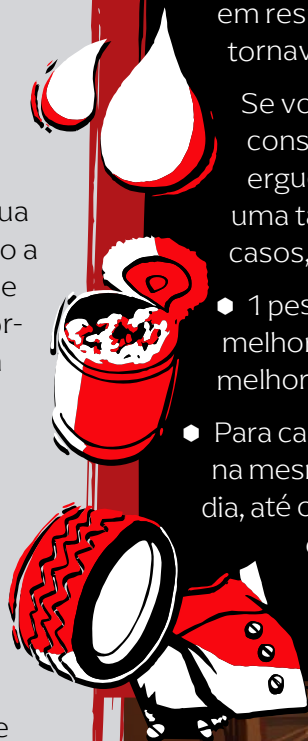
O mestre pode dar informações sobre a equipe como um todo, em vez de só sobre um membro. Além disso, pode especificar o custo (só água, só comida ou só sucata), dependendo das necessidades do NPC que tem a informação.

TEMPO DE CONSTRUÇÃO DE BASE

As regras de base apresentadas nos *Arquivos Secretos* #2 (p. 16) levam em consideração o que foi feito durante a série *Hexatombe*. Entretanto, tudo que os personagens podiam fazer era gastar períodos da tarde para melhorar um cômodo usando sucata. Cada melhoria era, em resumo, remendos improvisados que tornavam o ambiente um pouco melhor.

Se você deseja usar a regra de base para construções e reformas mais complexas, erguer um cômodo, tijolo por tijolo, em uma tarde não é muito verossímil. Nesses casos, siga a regra a seguir:

- 1 pessoa demora 7 dias para fazer uma melhoria, gastando todas as suas ações para melhorar e atender suas necessidades.
- Para cada pessoa adicional trabalhando na mesma melhoria, a duração diminui em 1 dia, até o mínimo de 3 dias (existe um limite entre quantas pessoas podem se envolver sem tornar o processo uma bagunça).



JOGOS DO CIRCO DOS IRMÃOS DAVO

Fundado no início da década de 60 por Juan e Lucas Davo, o Circo dos Irmãos Davo — popularmente conhecido por alcunhas sinistras como "Circo Diabólico" ou "Show do Diabo" — baseava seu espetáculo na exibição de "aberrações" e performances grotescas. A curta e controversa trajetória da trupe encerrou-se em 1964, quando os fundadores foram presos e as atividades encerradas definitivamente.

Durante o ritual de Hexatombe, Dalmo e Kemi, acompanhados pelos PSIKOLERA, jogam alguns dos poucos jogos ainda em funcionamento no circo abandonado. Veja as regras dos jogos a seguir e use-as à vontade ou se inspire nelas para criar seus próprios minigames.

Acerte os Dardos

É um minigame de dardos simplificado em que o jogador precisa acertar os projéteis no alvo fazendo testes de Pontaria.

Ele tem três tentativas e os resultado dos testes determinam a precisão dos acertos, conforme as dificuldades superadas a seguir:

DT 10: acerto de 5 pontos.

DT 15: acerto de 10 pontos.

DT 20: acerto de 15 pontos.

DT 25: acerto de 25 pontos.

DT 30: acerto de 50 pontos.

Some os pontos de cada tentativa e compare os resultados finais entre todos os jogadores. Aquele com mais pontos vence.

Em caso de empate, resolva como achar melhor para a história (os envolvidos podem concordar com o empate ou disputar uma nova partida apenas entre os empatados até sair um vencedor).

Máquina de Soco

É um minigame simplificado de medição de força do soco em que o jogador precisa causar o máximo de dano desarmado que conseguir.

Antes de qualquer coisa, o jogador deve decidir como quer golpear a máquina:

Golpe descuidado: o jogador dá tudo de si em uma pancada desmedida. Ele pode gastar PV até seu limite de PE para causar mais pontos de dano desarmado na máquina, na proporção de 2 PV para cada +2 pontos de dano. Ele deve decidir quanto vai gastar antes de rolar qualquer dado.

Golpe intenso: o jogador se esforça para dar um golpe tecnicamente eficiente. Ele pode gastar PE até seu limite de PE para causar mais pontos de dano desarmado na máquina, na proporção de 2 PE para cada +2 pontos de dano. Ele deve decidir quanto vai gastar antes de rolar qualquer dado.

Uma vez que o tipo de golpe for resolvido, o jogador deve rolar seu dano desarmado. A pontuação dele é equivalente ao dano causado multiplicado por 100. Por exemplo, se ele causar 7 pontos de dano, faz 700 pontos.

Se a máquina sofrer 18 pontos de dano ou mais de um único soco, a pancada é tão forte que ela quebra.

O jogador com mais pontos vence. Em caso de empate, resolva como achar melhor para a história (os envolvidos podem concordar com o empate ou disputar uma nova partida apenas entre os empatados até sair um vencedor).

Bônus: Boas Recordações

No circo há painéis de rostos vazados para os visitantes colocarem suas cabeças e tirarem fotos engraçadas. Personagens que vivenciarem essa experiência e criarem boas recordações através das fotos recuperam 1d4 pontos (o personagem escolhe se quer recuperar PV, PE ou SAN).

Além disso, uma vez por missão, o personagem pode gastar uma ação padrão para olhar para a foto e se recordar daquele momento. Se fizer isso, recebe +1d6 em um único teste a sua escolha feito até o fim do dia.





20 MAIS REGRAS OPCIONAIS

REGRAS DA PAIXÃO

As relações entre pessoas durante missões da Ordem podem se desenrolar de diversas formas. Com a tensão constante provocada pelos horrores do Outro Lado, um bom momento de alívio entre flertes e beijos pode ser bem-vindo.

Durante uma cena de interlúdio, ao dormir, você pode escolher se enrolar embaixo do edredom com outra(s) pessoa(s). Ao fazer isso, os envolvidos que quiserem podem criar um laço de intimidade forte (ficam apaixonados). Se o fizerem, eles recebem 1d8 PV e PE adicionais (afetam valores atuais e máximos). Só é possível se beneficiar dessa regra ao mesmo tempo uma vez, mas ainda é possível se apaixonar por várias pessoas.

O valor recebido por essa ação deve ser anotado separadamente, pois, caso um dos envolvidos relacionados morra, o outro perde permanentemente a quantidade recebida em PV e PE atuais e máximos, além de perder a condição.

Essa regra, pelo teor sensível do assunto, sempre deve ser abordada de maneira clara e respeitosa, tanto pelo mestre quanto pelo restante dos jogadores. É necessário que seja acordado entre todos na mesa sobre o uso dela e, caso haja qualquer desconforto, é responsabilidade dos jogadores conversar sobre ele e encontrar uma solução satisfatória para todos.

NOVAS CONDIÇÕES



Apaixonado. O personagem passa a sentir paixão por alguém. Ele sofre penalidade igual à soma dos PV e PE recebidos durante uma relação íntima em todos os testes contra a pessoa pela qual estiver apaixonado.



Trêmulo. O personagem fica nervoso, tomado por tremeliques. Ele sofre -1d20 em testes baseados em Força e Vigor por 3 rodadas.

VEÍCULOS OPERACIONAIS

Algumas missões são longas e percorrem grandes distâncias ao redor do país. Em situações como essa, é essencial ter um meio de locomoção que supra ao máximo as necessidades dos agentes em campo. A Ordem pode fornecer veículos operacionais para missões nas estradas, transportes espaçosos que carregam regalias especiais para auxiliar na resolução dos mais variados casos.

Mas antes de falarmos desta regra opcional, vamos conversar sobre o uso de veículos em *Ordem Paranormal*. Quando um veículo se faz necessário, o motivo costuma ser: viajar, perseguir ou combater.

Viagens

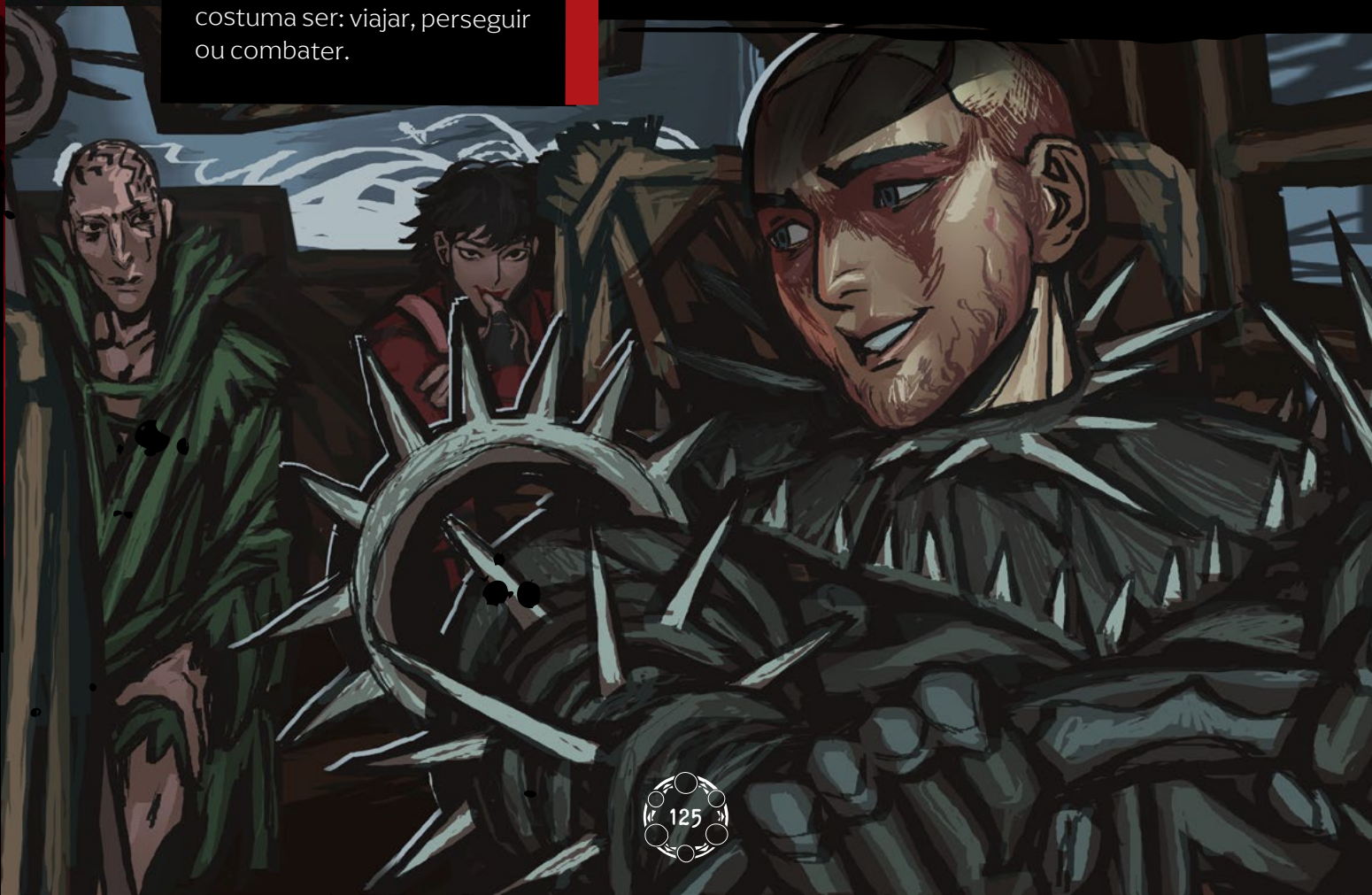
Seja para ir até a padaria ou para cruzar o continente, uma viagem se resume a entrar no veículo, dirigir até o local e descer dele. Isso faz com que regras sejam dispensáveis.

Detalhes como o tempo de viagem podem ser resolvidos com o mestre, baseando-se na demora que um veículo da vida real levaria para percorrer tal percurso. Além disso, imprevistos como mudança do clima, acidentes, animais selvagens no caminho, entre outros, são justificativas suficientes para a viagem ser mais rápida ou mais lenta do que o esperado na realidade.

Se a viagem apresenta algumas ameaças no caminho, elas podem ser facilmente resolvidas com testes comuns, testes estendidos ou perigos complexos. É assim que o Cellbit resolve em *Hexatombe* inclusive.

Perseguições

Para perseguições, novamente, regras aprofundadas de como um veículo funciona não são necessárias. Tudo o que você precisa para resolver uma cena de perseguição está em *SaH*, p. 90 e 91.





20 MAIS REGRAS OPCIONAIS

Combates

Quando um veículo se torna parte essencial de um combate, é aqui que as regras detalhadas dos automóveis se fazem necessárias.

Existem três categorias de veículos da Ordem que podem ser utilizados pelas equipes, dependendo da patente mais alta entre os agentes.

Categoria II. Carros populares cotidianos. Normalmente emprestados pelos próprios agentes às equipes para missões rápidas e menos perigosas.

Veículos dessa categoria tem tamanho Grande, Defesa 8 (+ Agi do motorista), RD 5, 100 PV e podem carregar até 4 seres médios e 20 espaços de carga (ou um total de 100 espaços de carga).

O grupo pode escolher 1 regalia de veículo para aplicar no automóvel.

Categoria III. Vans operacionais reforçadas pela própria Ordem. São os mais populares e utilizados pela maioria dos agentes.

Veículos dessa categoria tem tamanho Grande, Defesa 10 (+ Agi do motorista), RD 10, 150 PV e podem carregar até 5 seres médios e 30 espaços de carga (ou um total de 130 espaços de carga).

O grupo pode escolher 2 regalias de veículo para aplicar no automóvel.

Categoria IV. Trailers e motocasas projetados por engenheiros da Ordem. São veículos de extremo valor e segurança, feitos para aguentar longas viagens fornecendo conforto para agentes de elite.

Veículos dessa categoria tem tamanho Enorme, Defesa 12 (+ Agi do motorista), RD 15, 200 PV e podem carregar até 6 seres médios e 40 espaços de carga (ou um total de 160 espaços de carga).

O grupo pode escolher 3 regalias de veículo para aplicar no automóvel.

CADÊ O DESLOCAMENTO DOS VEÍCULOS?

Antes de abordarmos o deslocamento de cada veículo é importante lembrar que um automóvel sendo usado em uma viagem, ou até mesmo em uma perseguição, está em sua velocidade máxima. Qualquer teste já leva em consideração que o motorista está dando seu melhor dentro do que a direção precisa.

Entretanto, em combate, o veículo está muito provavelmente sendo usado em uma situação tática, para enfrentamento ou tentativa de fuga sob ameaça. Nesses casos, o motorista não está em condições de alcançar velocidade máxima ainda, tendo que se concentrar muito mais em manobrar estrategicamente do que de acelerar em uma rodovia.

É por isso que o deslocamento do veículo não depende da categoria dele, mas da habilidade do condutor. Para determinar isso, peça um teste de Pilotagem no começo da cena em que a DT superada representa a velocidade de deslocamento de manobra até o fim da cena:

DT 5: 15m por rodada (10q).

DT 10: 18m por rodada (12q).

DT 15: 21m por rodada (14q).

DT 20: 24m por rodada (16q).

DT 25: 27m por rodada (18q).

DT 30+: 30m por rodada (20q).

Essa velocidade pode ser alterada por terreno difícil ou sobrecarga. Além disso, o condutor pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste e tentar manobrar o veículo mais rapidamente.

Mas eu quero saber a velocidade máxima dos veículos! Ok, ok. Nesse caso, vamos assumir uma velocidade máxima média de 100km/h. Isso significa 100.000 metros em 3.600 segundos, o que, com alguns arredondamentos, pode ser convertido para 162 metros em 6 segundos (108 quadrados por rodada).



Regalias de Veículos

Veículos preparados para enfrentar o paranormal podem ser um pouco diferentes dos convencionais. Ao adquirir temporariamente um deles na Ordem, os agentes podem aplicar uma ou mais regalias para fornecer apoio durante as investigações e combates. A lista adiante mostra todas as regalias que podem ser adicionadas à veículos operacionais.

Arsenal Secreto: durante uma missão, os agentes podem consultar o arsenal do veículo e repor seus equipamentos. Os personagens podem, mesmo após definirem seus equipamentos iniciais, visitar a van e escolher um único item entre armas, proteções, equipamentos gerais ou itens amaldiçoados de uma patente que possam acessar. O item escolhido será então entregue para o agente, como se tivesse sido guardado anteriormente. Essa ação pode ser feita somente três vezes por missão e os itens escolhidos não ocupam espaço na carga do veículo.

Aprimoramentos de Velocidade:

em viagens, perseguições ou para determinar velocidade de deslocamento de manobra, o veículo fornece +5 em Pilotagem.

Bancos Reclináveis: dormir dentro do veículo em um interlúdio é considerado como um descanso confortável, em vez de precário.

Estação de Trabalho: escolha uma perícia (exceto Luta, Pilotagem e Pontaria). Todo teste realizado dentro do veículo que utilize a perícia escolhida recebe +2.

Janelas Blindadas: aumenta a RD do veículo em 5. Seres dentro do automóvel recebem cobertura total (em vez de apenas cobertura leve) mesmo após o veículo ser danificado, desde que ele esteja todo fechado.

Lataria Reforçada: aumenta a Defesa do veículo em 5. Essa regalia pode ser adquirida duas vezes, para um total de +10 na Defesa.

Para-choques Letais: muda o dano causado ao atropelar um alvo para +2d6 por 1,5m percorrido. Além disso, aumenta a DT para desviar do atropelamento em +5. Se quiser, pode mudar o tipo de dano de impacto para corte ou perfuração no momento em que aplica essa regalia.

Quadro de Investigação: fornece +5 em testes para revisar o caso durante um interlúdio.

Tração nas Quatro Rodas: o veículo pode ignorar a penalidade em deslocamento por terreno difícil

Combustível

Nenhum veículo funciona sem sua fonte de energia. O combustível de um veículo operacional é medido através de uma pilha de dados de combustível, que pode diminuir toda vez que o veículo leva os personagens de um ponto à outro.

Um tanque de combustível cheio possui 5 dados de combustível, representados por d6 (ou seja, 5d6). Toda vez que o piloto concluir um percurso ou fizer uma parada em algum lugar, a critério do mestre, ele rola os 5d6 e remove da pilha aqueles que resultarem em 1. Dessa forma, a quantidade de dados vai diminuindo e consequentemente o combustível no tanque também. Quando não houverem mais dados restantes na pilha, o carro fica sem combustível.

Reabastecendo. Em ambientes urbanos ou pontos específicos de beira de estrada, uma rápida parada em postos de reabastecimento pode encher o tanque até o seu valor máximo, levando a pilha de combustível de volta à 5d6. Porém, em situações extremas, os personagens podem se ver tendo que vasculhar por resquícios de combustível em lugares perigosos. Um galão vermelho de gasolina (*SaH*, p. 41), ou similar, pode ser gasto para recuperar 2d6 da pilha de combustível.

Direção Combativa

Quando está dirigindo um veículo em uma cena de combate, algumas táticas ofensivas podem ser usadas, conforme as regras a seguir.

Direção. O condutor deve gastar uma ação completa por rodada para dirigir. Alternativamente, ele pode escolher gastar apenas uma ação de movimento, mas precisa passar em um teste de Pilotagem (DT 20). Se falhar, gasta a ação completa; se falhar por 5 ou mais, causa um acidente, a critério do mestre.

Colidir. O condutor direciona o veículo para atingir um ser dentro do alcance de movimento do automóvel. O alvo faz um teste oposto de Reflexos contra a Pilotagem do motorista para desviar. Se perder, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m percorrido pelo veículo antes da colisão. O veículo continua seu percurso normalmente até o fim do movimento, mas também sofre metade do dano causado ao alvo.

Disparos em Movimento. Arremessar armas, atirar com armas de disparo ou armas de fogo enquanto dentro de um veículo é uma tarefa complicada. Você sofre -1d20 em testes de Pontaria enquanto estiver fazendo isso do interior de um veículo em movimento. Você pode usar a ação mirar para se posicionar para fora através das janelas, portas ou teto solar, anulando a penalidade, mas não recebe coberturas provenientes do veículo.

Manobras Evasivas. Se for treinado em Pilotagem, uma vez por rodada, quando o veículo em movimento for alvo de um ataque, você pode gastar uma reação para desviar da ameaça. Se fizer isso, você adiciona o seu bônus de Pilotagem ao valor de Defesa do veículo contra este ataque.

Danificando Veículos

Ataques contra veículos funcionam como qualquer outro ataque (teste contra Defesa e dano nos PV), porém inimigos mais estratégicos podem buscar atingir certos pontos vitais para dificultar a pilotagem. A Defesa desses pontos vitais é igual a Defesa do veículo +10.

Quando um veículo atinge metade dos seus pontos de vida, ele fica danificado, reduzindo seu deslocamento pela metade e anulando qualquer cobertura que os agentes teriam ao se manter dentro dele.

Atingiu o Tanque. Caso o veículo possua o tanque de combustível perceptível, um disparo com uma arma de fogo pode provocar um grande desastre cinematográfico. Se o atirador acertar o tanque, o piloto rola 1d6. Se o resultado for ímpar, o veículo entra em combustão e explode em uma área com 9m de raio a partir do tanque. Seres na área sofrem 12d6 pontos de dano, metade perfuração, metade fogo e ficam em chamas (seres fora do veículo podem fazer um teste de Reflexos DT 25 para reduzir à metade e evitar a condição).

Estilhaçou as Janelas. Se as janelas quebrarem, cacos de vidro atingem o ser mais próximo da janela, causando 2d4 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 20 reduz à metade).

Furou um Pneu. Dirigir com um pneu furado causa -1d20 em Pilotagem e -3m de deslocamento para o veículo. A penalidade piora em -1d20 e -3m para cada novo pneu furado. Se todos forem furados, o carro fica praticamente inutilizado (é mais rápido sair correndo).

Quebrou os Faróis. Pilotar um veículo em escuridão com os faróis quebrados é o mesmo que dirigir cego.

Dano Massivo em Veículos

Se o veículo sofrer uma quantidade de dano igual ou maior que a metade de seus pontos de vida totais em um único ataque, ele sofre dano massivo (*OPRPG*, p. 88). No caso de veículos operacionais, receber dano massivo sempre causa algum defeito penalizante que persiste até que o veículo seja reparado.

Quando um veículo sofrer dano massivo, role 1d8 na lista abaixo e descubra o efeito gerado.

Perda Total. O carro apaga por completo. O piloto deve gastar uma ação padrão para fazer um teste de Pilotagem (DT 20) e ligar o carro novamente. Se falhar, o carro não funcionará mais.

Freio Defeituoso. Sempre que freiar o carro, faça um teste de Pilotagem (DT 20). Se falhar, o carro segue andando por mais metade de seu deslocamento até parar por completo.

Pneu Furado. Veja na coluna à esquerda.

Suspensão Danificada. Rodar por terreno difícil faz o veículo perder 2d6 PV por rodada.

Motor Superaquecido. Toda vez que percorrer pelo menos metade do deslocamento do veículo em uma rodada, role 1d6. Se o resultado for ímpar, o carro sofre perda total.

Faróis Quebrados. Veja na coluna à esquerda.

Tanque Furado. O combustível é perdido rapidamente. Toda vez que for rolar os dados para determinar o gasto de combustível, um deles já é considerado 1 automático.

Portas Danificadas. As portas do veículo já não fecham como deveriam. Toda vez que o piloto fizer manobras evasivas, todo ser dentro do veículo deve ter sucesso em um teste de Reflexos (DT 20) ou cai para fora do carro (sofre 2d6 pontos de dano de impacto e fica caído).

Reparando Veículos

Durante uma cena de interlúdio, um personagem pode gastar uma ou mais ações de interlúdio para tentar reparar um veículo danificado, recuperando os PV e removendo qualquer penalidade. Para cada ação gasta, o jogador faz um teste de Profissão (qualquer relacionada a consertos) e descobre a eficiência de seu trabalho através das dificuldades superadas a seguir:

DT 10: o veículo recupera 20 PV.

DT 15: o veículo recupera metade de seus PV totais e se livra de 1 penalidade por dano (pneu furado, janela quebrada, tanque vazando etc.).

DT 20: o veículo recupera metade de seus PV totais e se livra de 3 penalidades por danos.

DT 25: o veículo recupera metade de seus PV totais e se livra de todas as penalidades por danos.

DT 30: o veículo recupera todos os PV e se livra de todas as penalidades por danos.

ALÉM DA OPERAÇÃO

Essas regras são voltadas para os veículos operacionais fornecidos pela Ordo Realitas, mas podem ser facilmente adaptadas para qualquer tipo de veículo com um pouco de criatividade.

Por exemplo, vamos supor que seu personagem é um motoqueiro dos Gaudérios Abutres e prefere andar de moto. Aqui vai uma adaptação de motocicleta com duas regalias:

Motocicleta dos Gaudérios Abutres:

categoria III, tamanho Médio, Defesa 14 (+ Agi do motoqueiro), RD 5, 120 PV e pode carregar até 2 seres médios e 5 espaços de carga (ou um total de 45 espaços de carga). Regalias: arsenal secreto, aprimoramentos de velocidade.



ANIMAIS TREINADOS

Qualquer um que ame seu animal de estimação jamais envolveria ele em confrontos com o Outro Lado, principalmente estando ciente dos riscos que isso apresenta, sem o devido treinamento. Essa regra não é para gatinhos acomodados ou cachorros de madame.

Se uma pessoa quer mesmo trazer animais para esse jogo, eles precisam ser adestrados e preparados para o que vão enfrentar. Por mais fofo que o Lupi seja, é mais do que óbvio que ele é um cachorro preparado para lutar ao lado da Mia até o fim do mundo. É desse tipo de treinamento que estamos falando.

Treinando um Animal

Se o seu personagem não começou com um aliado animal (como na origem Amigo dos Animais de *SaH*, p. 7), ele precisará adquirir um em jogo. Isso pode ser feito através de habilidades (como o poder geral Pai de Pet de *SaH*, p. 34) ou narrativamente, adotando um cão de rua abandonado, por exemplo.

Podemos assumir que animais adquiridos por habilidades (seja de origem, poderes, trilha etc.) já receberam o devido treinamento que o agente espera de seu parceiro animal para lidar com o paranormal. Entretanto, se a história do personagem não envolve o animal ter recebido esse treinamento ou se a adoção narrativa é de um bichinho sem preparo, ele precisa ser treinado.

Para treinar um pet, o personagem precisará gastar uma folga da Ordem (*Vida Além da Ordem*, *SaH*, p. 94) para se dedicar ao relacionamento com o animal. Independentemente de passar nos testes de relacionamento ou não, o animal será adestrado para atuar em missões.

Jogando com o Animal

Existem duas formas de usar um pet: como aliado ou como ficha de ameaça da realidade.

Aliado Animal

O animal funciona como descrito nas regras de Aliados (*OPRPG*, p. 170). Veja algumas opções de aliados animais especiais a seguir. Você pode usá-los ou criar novas opções inspiradas neles. Sempre que receber um aliado animal por uma habilidade, você pode trocar as regras do aliado descritas na habilidade por uma das opções especiais.



Corvo

Uma ave inteligente e onívora do gênero *Corvus*, conhecida por sua plumagem geralmente preta, grande porte e notável inteligência.

Bônus. Você recebe +2 em Percepção e Sobrevivência.

Ataque os Olhos. Quando você causa dano em um alvo, pode gastar 1 PE para deixá-lo ofuscado por 1 rodada. Se causar dano de um acerto crítico, em vez disso, o alvo fica cego por 1 rodada.

Gato

Um mamífero carnívoro da família Felidae, conhecidos pela agilidade, garras retráteis, caça e independência.

Bônus. Você recebe +2 em Percepção e Reflexos.

Visão Noturna. Quando está em escuridão (exceto escuridão paranormal), você pode gastar 1 PE para que seu gato fique alerta por você até o fim da cena. É como se você tivesse visão na penumbra (*OPRPG*, p. 180).

Serpente

Um réptil ovíparo da ordem Squamata, caracterizado pelo corpo alongado, escamoso, sem patas e sem pálpebras.

Bônus. Você recebe +2 em Enganação e Intimidação.

Peçonhenta. Quando você causa dano em um alvo, pode gastar 1 PE para também causar a perda de 1d12 pontos de vida por veneno.



FICHA DE AMEAÇA DA REALIDADE

O animal não funciona como um aliado e terá uma ficha semelhante a de ameaças da realidade (veja o Mural dos Agentes na p. 138 para saber como fazer fichas de ameaças), controlada pelo seu dono. Seguindo essa regra, o VD do animal acompanha o NEX do agente, evoluindo conforme as orientações a seguir:

NEX 0% a 10% = VD 10;

NEX 15% = VD 20;

NEX 20% = VD 40;

NEX 25% = VD 60;

NEX 30% = VD 80;

NEX 35% = VD 100;

Siga esse padrão até o limite de NEX 99% = VD 360.

Algumas considerações adicionais:

Animais não são afetados por presença perturbadora (eles compreendem que é algo assustador da qual devem fugir se possível, mas não enlouquecem).

Como ficha, o animal passa a correr riscos que não correria como aliado, mas fará muito mais diferença em jogo.

Nas regras de criação de ameaças da realidade, é comentado que deve-se considerar o VD duas categorias abaixo do VD apresentado na tabela. Não aplique isso no seu pet, pois esse cálculo já foi considerado nas orientações de evolução dele.

A ficha do pet deve ser criada com acompanhamento e aprovação do mestre, prezando pela lógica do cenário e a história que está sendo contada, uma vez que ações e habilidades têm bastante liberdade criativa.

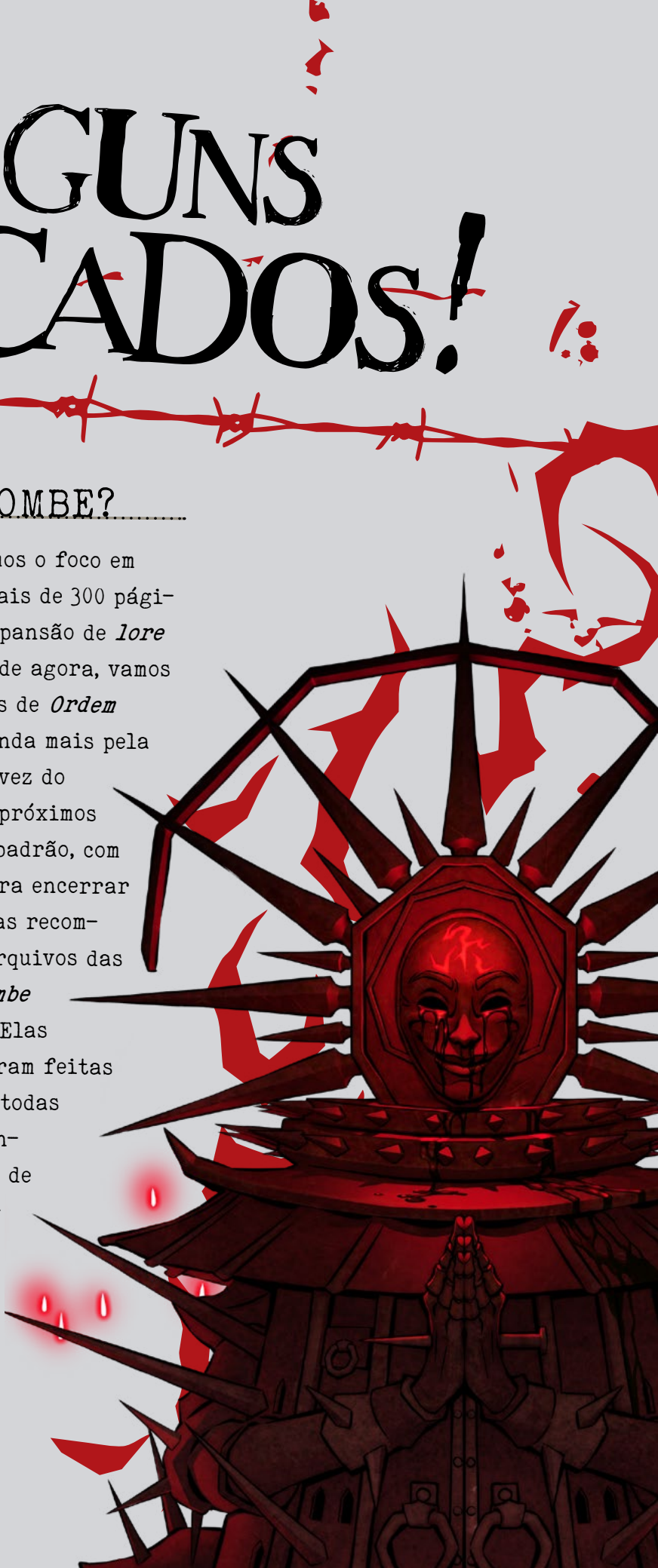
Mas ele é muito fraco nos primeiros níveis! Sim, é um animal. Por mais forte ou mais rápido que ele seja, sem experiência de campo, qualquer zumbi de Sangue vai aterrorizá-lo e trucidá-lo. Proteja seu companheiro.

ALGUNS RECADOS!

FIM DE HEXATOMBE?

Com este pacote, encerramos o foco em *Hexatombe*, entregando mais de 300 páginas de conteúdo, entre expansão de *lore* e novas regras. A partir de agora, vamos focar em outros conteúdos de *Ordem Paranormal*, primando ainda mais pela qualidade e novidade, em vez do volume massivo — sim, os próximos pacotes terão o tamanho padrão, com entre 60 a 80 páginas. Para encerrar com chave de ouro, entre as recompensas extras, estão os arquivos das cartas usadas em *Hexatombe* que tanto foram pedidas. Elas estão exatamente como foram feitas para a stream, então nem todas estão perfeitamente balanceadas, mas são uma fonte de arquivos para vocês criarem suas próprias cartas! Espero que gostem!

— CELLBIT



PINS DOS ELEMENTOS!

Finalmente, os cinco símbolos mais icônicos de *Ordem Paranormal* vão virar em pins metálicos oficiais e exclusivos! — E meu elemento favorito foi o primeiro a ter seu design revelado.

Eu amo como os **Arquivos Secretos** envolvem todos os tipos de fãs de *OP*. Todo mês, temos entregado variados conteúdos canônicos de *lore* (vídeo, quadrinhos, textos de expansão etc.) explorando o universo. Também entregamos muita coisa de jogo, seja para jogador, seja para mestre (regras opcionais, ameaças, habilidades, itens, mapas, tokens e afins).

Faço parte da comunidade de *OP* desde 2020 e, desde que tivemos acesso ao livro de RPG, pedíamos conteúdos mais frequentes de jogo. E agora FINALMENTE esse desejo está sendo atendido todo mês!

Mas, como se tudo isso já não fosse o bastante para os Agentes de Elite, ainda estamos produzindo **um set inteiro de pins** e **VOCÊS poderão escolher** qual elemento receber ao completar 12 meses consecutivos de apoio (ou pegar o plano anual que fica mais fácil garantir). É realmente uma recompensa para quem é *muito* fã da parada.



A gente aqui, produzindo o jogo, também ama *Ordem Paranormal* e queríamos entregar mais! Meses atrás, durante a concepção inicial dos Arquivos Secretos, decidimos que queríamos entregar uma recompensa física e especial para quem botasse fé no projeto. Muitas ideias foram e vieram, mas em todas as reuniões alguém lembrava do sucesso do pin da Ordo Realitas — sobre o qual recebemos e-mails e DMs até hoje. Então foi decidido: a recompensa seria mais um pin metálico. Inclusive, nos primeiros anúncios, antes mesmo de abrímos para assinaturas, já tínhamos dito que a recompensa seria um único pin, igual para todos os assinantes.

PORÉM, as conversas nunca pararam, tanto internas quanto com o Cellbit. Depois desses dois meses, concluímos que cada agente tem seu elemento favorito. E se um pin igual para todos não representasse o amor por Ordem que é tão *único* e especial para cada um de vocês? Então, mudamos de ideia e resolvemos fazer não apenas um design, mas CINCO — e agora o Cellbit está gastando todos os neurônios para entregar um novo layout de Conhecimento.

Contada toda essa história, AGORA SIM, além de escolher qual pin quer ganhar para botar na mochila e falar "Esse é meu elemento!", você já sabe que **terá mais quatro pins te esperando pelos próximos quatro anos**. Você fará parte de uma história que só estamos começando a escrever!

Eu tô muito curioso para ver os próximos designs dos símbolos a serem liberados, e a equipe já me disse pra — dar um jeito — achar um espacinho aqui dentro dos Arquivos para **revelá-los primeiro aqui, para você que está lendo**.

Para saber mais, acesse o site dos **ARQUIVOS SECRETOS** (e escolha o pin de Sangue, que é o melhor!).

— MIGUEL SOUZA

CADÊ OS VAMPIROS?

Os Vampiros são uma das equipes de *Hexatombe*, mas suas origens e propósitos vão muito além. Eu quero dar o destaque digno para esses personagens e vou desenvolver um *Arquivos Secretos* focado neles em breve, pois há muita coisa a ser explorada, além da própria equipe. Ainda não é a hora, mas os Vampiros retornarão.

— CELLBIT



MURAL DOS AGENTES

A cada pacote, escolheremos fanarts, cosplays e/ou textos e nomes dos agentes para serem publicados aqui. Para ter a chance de aparecer, mande seu material no chat exclusivo no Discord da Jambô.

Se você já mandou, mas não apareceu aqui, calma, calma, que murais futuros virão!

Agora, vamos aos escolhidos deste mês!



NATALIA
@NANATYS

Cosplay da cindy que
fiz mês passado



Cosplay
do Franco

Luckinhas / @Lucas_.bach



Vini
@VINLABOBRA

Cosplay do
Franco Psikolera

Já fiz tem um tempo
mas tenho muito
carinho por esse



Eu fiz esse busto para uma prática da minha aula de modelagem da faculdade, essa foi a primeira obra que eu fiz de ordem desde que eu comecei a acompanhar 6 anos atrás, mas esse ano eu comecei a fazer muito conteúdo para minha mesa, geralmente eu posto os meus trabalhos no meu Twitter @DEColsarts



Busto de argila do Labirinto
@fiscaldegeladeira



POMBA (COLORED VERSION) - ZEART ★ / @Z3R00102

@FRESK000



Postando algumas artes que minha amiga @Fresko00 (Twitter e BlueSky) fez.

Ela é muito foda nas artes

- @SOUWENDEL



AS-003

INQUÉRITO MENSAL

MAR. 2026

Agente de Elite [Muitos Agentes]:

Como fazer a ficha de uma criatura??

R: Depois de tantas tentativas de comunicação, finalmente conseguimos captar a mensagem! Neste mural, vamos dar espaço para lidar apenas com essa questão que tanto tira o sono dos nossos agentes!

Na página a seguir se encontra uma tabela com os **valores médios estimados** que uma criatura costuma ter conforme o VD dela. Nem toda criatura apresenta os valores listados a seguir, mas eles servem como parâmetro e ponto de partida para, depois, fazer modificações conforme as peculiaridades que o mestre deseja para cada ameaça.

Vale destacar que essa tabela é de **criaturas do Outro Lado**, ou seja, ameaças aterrorizantes. Para **ameaças da realidade**, considere os valores de, pelo menos, duas categorias de VD abaixo. Por exemplo, um policial de VD 100 teria, em média, as mesmas estatísticas de uma criatura de VD 60.

Ações e habilidades partem da criatividade do mestre, mas ele pode usar a tabela para se guiar com as estatísticas de regras.

Por exemplo, para uma habilidade que cause dano, ele pode consultar o dano médio que a criatura causa e determinar uma rolagem de dados de dano que cause, em média, o valor da tabela (26 de dano pode ser aproximadamente apresentado como $4d8+10$ pontos de dano).

Em outro exemplo, para uma habilidade que simula o efeito de um ritual, o mestre pode consultar a tabela para determinar a DT da habilidade.

É importante que o mestre não se sinta preso a esses números, principalmente se ele tem jogadores que gostam de ficar memorizando estatísticas das ameaças. 10 PV a mais ou a menos, +2 ou -2 na DT, pequenas alterações já são suficientes para quebrar a previsibilidade das fichas e surpreender os jogadores.

Além de agradecimentos especiais para os apoiadores no Discord:

Sophii★, Boneti,
F.L.O.P.S, logan0six,
cameraman05764, Akkiel,
Zenroshiki, gambitzero0,
alexander?, masteriuu,
turip, charbok0780,
sparkjohn, demonrider.,
darkp8, robots64, Onaree
entre outros, pelos
feedbacks que nos ajudaram
a melhorar o conteúdo!

VALORES MÉDIOS PARA CRIATURAS

PATENTE	VD	Ataque ¹	Dano ²	PV	Defesa	Resistência Forte ³	Resistência Média ³	Resistência Fraca ³	DT de Efeitos ⁴	Presença Perturbadora
RECRUTA	10	1 ²⁰ +5	6	15	14	1 ²⁰ +5	1 ²⁰	1 ²⁰	13	1d6
	20	2 ²⁰ +5	12	35	16	2 ²⁰ +5	1 ²⁰	1 ²⁰	14	2d6
	30	2 ²⁰ +10	17	70	19	2 ²⁰ +5	1 ²⁰ +5	1 ²⁰	15	2d8
OPERADOR	60	3 ²⁰ +10	26	105	21	3 ²⁰ +10	2 ²⁰ +5	2 ²⁰	19	3d6
	80	3 ²⁰ +10	32	140	23	3 ²⁰ +10	2 ²⁰ +5	2 ²⁰	20	3d8
	100	3 ²⁰ +15	38	200	25	3 ²⁰ +10	2 ²⁰ +5	2 ²⁰	21	4d6
AGENTE ESPECIAL	120	3 ²⁰ +15	62	240	28	4 ²⁰ +10	3 ²⁰ +10	2 ²⁰ +5	23	4d6
	140	4 ²⁰ +15	69	280	31	4 ²⁰ +10	3 ²⁰ +10	2 ²⁰ +5	24	4d8
	160	4 ²⁰ +20	77	320	34	4 ²⁰ +10	3 ²⁰ +10	2 ²⁰ +5	25	4d8
OFICIAL DE OPERAÇÕES	180	4 ²⁰ +20	104	360	36	4 ²⁰ +15	3 ²⁰ +15	2 ²⁰ +10	28	6d6
	200	4 ²⁰ +25	113	400	38	4 ²⁰ +15	3 ²⁰ +15	2 ²⁰ +10	29	6d6
	220	5 ²⁰ +25	122	550	40	4 ²⁰ +15	3 ²⁰ +15	2 ²⁰ +10	30	7d6
	240	5 ²⁰ +30	131	600	42	4 ²⁰ +20	4 ²⁰ +15	3 ²⁰ +10	31	6d8
	260	5 ²⁰ +30	140	650	44	4 ²⁰ +20	4 ²⁰ +15	3 ²⁰ +10	37	8d6
	280	5 ²⁰ +30	150	700	46	5 ²⁰ +20	4 ²⁰ +15	3 ²⁰ +10	38	8d6
	300	5 ²⁰ +35	159	750	48	5 ²⁰ +25	4 ²⁰ +20	3 ²⁰ +15	39	7d8
AGENTE DE ELITE	320	5 ²⁰ +35	192	800	50	5 ²⁰ +25	5 ²⁰ +20	4 ²⁰ +15	40	9d6
	340	5 ²⁰ +35	202	1020	53	5 ²⁰ +25	5 ²⁰ +20	4 ²⁰ +15	41	10d6
	360	5 ²⁰ +40	212	1080	56	5 ²⁰ +30	5 ²⁰ +25	4 ²⁰ +20	42	8d8
	380	5 ²⁰ +40	223	1140	58	5 ²⁰ +30	5 ²⁰ +25	5 ²⁰ +20	43	9d8
	400	5 ²⁰ +45	233	1200	60	5 ²⁰ +35	5 ²⁰ +30	5 ²⁰ +25	44	10d8

¹ Bônus de ataque médio das ações de agredir, mas também pode ser usado para habilidades.

² Dano médio causado em uma rodada, seja através de um ataque, vários ataques ou habilidades.

³ Valores médios de testes de resistência de Fortitude, Reflexos e Vontade.

⁴ DT média para habilidades, rituais e outros efeitos que precisam de DT.

SUA VOZ FAZ O JOGO ACONTECER!

Queremos ouvir sua voz, entender o que te faz
feliz na mesa e construir essa nova era juntos.



CLIQUE [AQUI](#) PARA RESPONDER O FORMULÁRIO